
+микропостер!
МЕГАПОСТЕР
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ
02(53) 2002
176 СТРАНИЦ
ИГРО МАНИЯ
РУКОВОДСТВА
ПРОХОЖДЕНИЯ
ТАКТИКА
Wizardry 8 ◆ Myth 3
Return to Castle Wolfenstein
Soul Reaver 2 ◆ Готика
Европа 2 ◆ и не только
ТЕМА НОМЕРА
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
2001 ГОДА
МАКСИМУМ ОТ
MAX
MAX
МАКСИМУМА
Журнал для настоящих геймеров
150
СВЫШЕ 150
ИГР
В НОМЕРЕ И НА КОМПАКТЕ
Ил-2 Штурмовик ◆ Готика
Return to Castle Wolfenstein
Команч 4 ◆ Battle Realms
Европа 2 ◆ Soul Reaver 2
Evil Twin ◆ Петька 3
Might&Magic IX
Ghost Recon
Jedi Knight 2
Warcraft III
Morrowind
Excalibur
Atlantica
Aquanox
Serious Sam
и другие...
ALIENS VS. PREDATOR 2
ХИЩНЫЙ ЧУЖОЙ
В ЧЕЛОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ
SOUND BLASTER AUDIGY
ЗВУКОВАЯ КАРТА
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
ФИНАЛ КОНКУРСА
30 ЛУЧШИХ КАРТ!
COUNTER-STRIKE
СЕНСАЦИЯ!
HEROES OF M&M 3,5:
ВО ИМЯ БОГОВ
только на компакте "Мании"!
Обложка: GOTHIC (ГОТИКА)
www.igromania.ru
ISSN 1560-2583
9 771560 258002

ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Садясь за написание вступительного слова, с которого для вас начинается знакомство с очередным номером "Игромании", я всегда подолгу раздумываю, что именно выделить из его информационного наполнения. Нынешний номер — исключение. Образно выражаясь, на сей раз не я искал, о чем говорить, а огромнейшее количесфтво того, о чем сказать необходимо, нашло меня.

Начнем с самого большого, что есть в номере. С постера. В январской "Мании" впервые появился постер формата А3 (размер двух обычных страниц). Решив не останавливаться на достигнутом и следуя в русле ваших бесчисленных просьб, мы вдвое увеличили его размеры, доведя до грандиозного формата А2. Но и это еще не все. Наш прежний одностраничный постер, как показали присланные анкеты, всем вам понравился. Ну что ж... почему бы и нет! Наравне с огромным постером мы решили оставить и микропостер. Больше не меньше.

Постер — не единственное громадное бумажное образование, присутствующее в февральской "Мании". Темой номера стал спецматериал "Лучшие игры", подводящий итоги всему тому, чем порадовала нас игровая индустрия в минувшем 2001 году. А порадовала она нас многим. На редкость урожайный год, на редкость яркие и запоминающиеся игры. Но настал черед выяснить, какие из них — сильнейшие! И еще: открывающий наш компакт-диск видеоролик на сей раз составлен из фрагментов лучших игр 2001 года. Как обычно, за его созданием стоит один из ведущих профессионалов "Игромании" — Антон Логвинов aka FX.

"Лучшие игры 2001 года" — не единственное определение сильнейших и выявление лучших в номере... Я скажу лишь первое слово: "Counter". А второе слово вы уже произнесли сами. Да!!! — финальное подведение итогов по конкурсу на лучшую карту для Counter-Strike, самому масштабному конкурсу в истории отечественной игровой журналистики, состоялось! Подведение итогов ждет вас на страницах "Мозгового штурма". Все тридцать лучших карт — на компакт-диске.

Вообще, наш компакт-диск не зря признан лучшим в мире: он битком набит оригинальнейшими вещами. Переверните страницу, посмотрите на нижнюю часть обложки... Уверен, что, будучи настоящим игроманьяком, вы сейчас смотрели не на полураздетых девушек из "Готики", а на надпись "Heroes of Might and Magic 3.5: Во имя богов". Это — неофициальный и совершенно гениальный адд-он, сделанный интернациональной независимой командой, костяк которой образовали россияне. Подробности об адд-оне читайте на страницах рубрики "В центре внимания", а самого его — ставьте с нашего компакта!

Третье фантастическое новшество компакта — появление на нем базы кодов для большинства хитовых игр последних лет. Подборка сформирована нами на основании материалов рубрики "КОДекс" с привлечением некоторых дополнительных источников. В дальнейшем база будет постоянно пополняться.

В двенадцатом номере было анкетирование, посвященное в первую очередь оценке полезности и качества разделов журнала. В следующем номере, скорее всего (анкеты еще продолжают приходить), мы опубликуем подведение итогов. Однако предварительные результаты уже известны сейчас. И уже сейчас, видя, что где нужно усилить и укрепить, мы начали предпринимать первые шаги. Из основного — увеличение разделов "Rulezz&Suxx" и "Железный цех". Касательно последнего: обратите внимание, теперь он для вашего удобства разбит на небольшие подрубрики.

Анкеты натолкнули нас на мысль объединить в единый блок и под единым названием рубрики "МатрицаПлюс", "Вскрытие" и "Самопал", которые имеют много общего по тематике. Думаем, как это лучше реализовать. В любом случае, будьте готовы к тому, что, открыв содержание следующего номера, вы не обнаружите в нем названий этих рубрик. Не волнуйтесь: они не будут сокращены или упразднены, наоборот — мы хотим глубже интегрировать их между собой, дабы, так сказать, они выступали единой обоймой. И, раз уже зашла речь, не могу не отметить сенсационные статьи "Вскрытия" этого номера: "Хищный чужой в человечьей шкуре" и "Зодчие волчьего замка", посвященные модификации экшенов Aliens vs. Predator 2 и Return to Castle Wolfenstein. Не обладая навыками работы с 3D редакторами и прочими специализированными программами, вы сможете, при наличии желания, без труда создать собственные моды на основе этих игр!

Получила ваше одобрение идея публикующихся через номер ("мигрирующих") рубрик и статей. Мигрирующими изначально задумывались "Игровое кино" и литературная "Перекресток миров". Теперь к ним присоединился "Антихакер", которого нет в этом номере, но который вернется на страницы журнала в следующем.

О многом можно было бы еще упомянуть. Например, о игре, за разработку которой взялся сам опер Гоблин (читайте в "Новостном меридиане" и смотрите подборку ранней графики на компакте). Но — пора бы уже отпустить вас и предоставить самим изучать номер. Скажу лишь о паре технических моментов: во-первых, сокращение "Deathmatch" в этом номере носит временный характер и предшествует его грядущему расширению, и во-вторых, мы не прекращаем освещать MTG, и в следующих номерах вы можете ожидать появление статей и задачек по его тематике.

На этом все. Читайте номер. Захаживайте на наш сайт. И высказывайте пожелания и предложения — мы всегда будем рады откликнуться со страниц журнала!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

"Игромании" требуются *авторы*, в первую очередь - со знаниями железа, Интернет, 3D редакторов и геймхакинга.
"Игромании" также требуется художник-иллюстратор. Обращаться на editor@igromania.ru.

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002



ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

38900, 29166



ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Алексей Бутрин *(boot@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Николай Пегасов *(pegasoff@rolemancer.com)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Евгений Дубовик *(FusionM@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Антон Логвинов *(ail@dubna.ru)*
Илья Викторов *(orange@igromania.ru)*
Mad! Divoff *(xvs@igromania.ru)*
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев, Константин Сачков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА
Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com, www.arkcd.com.

Тираж 47.000.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ


ИГРОМАНИЯ
ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2001 ГОДА
150 ИГР
СЕНСАЦИЯ!
HEROES OF M&M 3.5:
ВО ИМЯ БОГОВ



Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

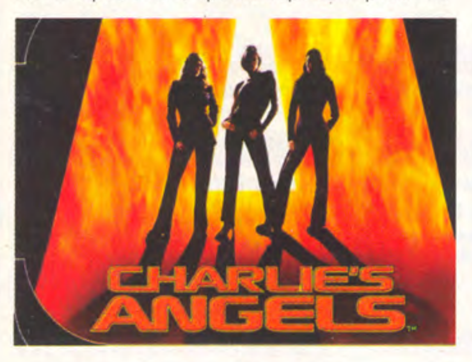
Скажи "Да!" Team Fortress 2

Старая английская пословица "Нет новостей — хорошие новости" не всегда оказывается верной. Отсутствие новостей о ходе разработки игры скорее настораживает, чем радует. Долгое время ничего не было слышно о **Team Fortress 2**, вот фэны и забеспокоились. Мол, не закрыли ли проект злые дядьки из **Valve**, не лишили ли нас последней радости в жизни? Как только напряжение достигло предела, появилась весточка от **Дуга Ломбарди** из Valve, переданная то ли посредством Интернета, то ли с голубиной почтой: *"В стенах Valve вовсю кипит работа над TF2, и в ближайшие месяцы мы обнародуем новую информацию о проекте. Уже сейчас можно однозначно ответить на вопрос, выйдет ли когда-либо игра или нет. Фэны, расслабьтесь, TF2 не мертв!"* В принципе, все ясно. Расстраивает только один момент: если новая информация о Team Fortress 2 появится в ближайшие месяцы, то сколько же еще ждать осталось до самого релиза?



Нашествие ангелов Чарли

Компания **Ubi Soft** в очередной раз решила нажить капиталец на раскрученной теме. На этот раз в поле зрения воротил игровой ин-



дустрии попали **"Ангелы Чарли"**. Одноименный дурашливый боевик 2000 года с **Дрю Бэрримор**, **Кэмерон Диаз** и **Люси Лью** в главных ролях собрал по всему миру 264 миллиона долларов. Вот-вот будет запущен в производство сиквел, так что в модную тему стоит вкладывать деньги. Уяснив это, Ubi Soft приобрела лицензию на создание игр по мотивам "Ангелов Чарли". Нашествие ангелов будет массовым и неотвратимым, как татаро-монгольское иго, и коснется всех мыслимых платформ, включая PC.

Battle Realms 2 — больше не тайна

Президент **Liquid Entertainment Эд Дель Кастильо** был бы отличной находкой для шпиона. Несмотря на то, что официальных анонсов еще не следовало, Эд проболтался о создании аддона и полноценного продолжения к стратегии



Battle Realms. Случилось знаменательное событие во время чата с голландскими фэнами игры на сайте **Gamers.nl**. Беседовали-беседовали, и на прямой вопрос *"Как там дела с аддоном к Battle Realms?"* Дель Кастильо дал такой же прямой ответ: *"Адд-он будет называться Winter of the Wolf. Кроме того, Liquid Entertainment вовсю трудится над Battle Realms 2"*. Эх, были бы все президенты игровых компаний поразговорчивее. Сколько бы это принесло нам открытий чудных!

Есть новое дельце для "Призраков"

Дело **Rainbow Six** живет и побеждает. После успеха **Tom Clancy's Ghost Recon**, высоко оцененной игровыми критиками и прибыльной в коммерческом плане, настало время для первого mission pack. Ну, что имеем на этот раз?



Военный конфликт в Северной Африке, надо навести порядок. Получаем новое оружие, новые средства передвижения, новые видео- и звуковые эффекты и, конечно же, новых врагов. На все про все 8 синглплеерных миссий плюс несколько мультиплеерных карт. Задание ясно? Тогда ждем марта, когда мишн-пак попадет в магазины.

Midgard завис

Развелось онлайновых ролевых игр, как сами знаете чего. Уже сейчас между ними наблюдается нешуточная конкуренция, а что будет через пару лет! Приходится расставлять акценты и выбирать прерогативные проекты. Норвежская компания **Funcom** приостановила разработку **Midgard**, основанной на скандинавской мифо-

СРОЧНОВНОМЕР

Официальный анонс Unreal Tournament 2

Свершилось!!! **Infogrames** официально анонсировала **Unreal Tournament 2**. Игра, оказывается, находится в активном производстве свыше полугода. В качестве разработчика фигурирует компания **Digital Extremes**, создается будущий шедевр на **Unreal Warfare**. В потенциальном мегахите, согласно анонсу, нас ожидает (перечисляем по пунктам):

— Около тридцати уровней, как на открытых пространствах, так и в помещениях.

— Количество полигонов в моделях и окружении увеличено по сравнению с первой частью игры в 100 раз.

— Число персонажей доведено до пятидесяти. Причем различаются они не только по окраске "шкурки", но и по некоторым другим характеристикам. Каким? Пока не известно.

— Помимо того, что все виды оружия из UT сохранятся, будет добавлено несколько новых средств уничтожения (фигурируют такие названия, как Link Gun и Ion Cannon).



— Добавлено два новых режима игры (Survivor и Bombing Run).

— Через Сеть смогут играть до 32 игроков на одной карте.

— В геймплей внедрена возможность управления различными средствами передвижения (какими — опять же тайна).

— Здорово подправлена физика и существенно доработана система повреждений.

— Больше всего дифирамбов досталось возможностям новой системы скелетной анимации. Теперь даже пальцы на руках персонажей будут анимированы!

— И наконец, в игре будет присутствовать сингл (видимо, с ботами, но прямо об этом не заявляется), состоящий из трех компаний.

Вот такие пироги. Срочно пьем валидол от счастья и начинаем ждать. Точная дата релиза пока не объявлена, но тонкий намек на то, что UT2 стоит ждать где-то под Рождество, сделан... ■





логии MMORPG. Около тридцати сотрудников компании остались без работы и были отправлены по домам. Со слов менеджера Funcom по связям с общественностью **Эйприл Джонс**, прокомментировавшей ситуацию, стало известно главное: Midgard не закрыт. Силы сотрудников компании брошены на поддержку **Anarchy Online**, чья сырость и глючность отпугивает многих игроков. Тридцать работников Funcom "уволены временно", то есть продолжают получать 80 процентов зарплаты и в любой момент могут быть затребованы обратно в офис.

У короля Артура проблемы

Еще одна неприятная новость. Австралийская компания **Auran**, порадовавшая нас несколько месяцев назад первоклассными скриншотами из своего рыцарского экшена **Excalibur**, приостановила его разработку. Король Артур



поник головой, рыцари Круглого стола с горя достали пиво... Что случилось? А то, что прекрасные скриншоты — здорово, а наличие издателя, способного оплачивать работу команды разработчиков, — лучше. Пока нет сведений о закрытии перспективного экшена в лучших традициях **Die by the Sword** и **Blade of Darkness**, однако если издатель так и не объявится, Excalibur так и останется вонзенным в камень.

Ozzy's Black Skies никогда не будет

В то время как некоторые поп-звезды буквально мечтают о собственной игре, ветераны рока предпочитают держаться в стороне от новомодных веяний. Так, больше нет "леталки" **Ozzy's Black Skies**, которую разрабатывала компания **iRock Interactive**. **Оззи Осборн** потребовал безумные деньги за использование своего имени, что привело к распаду творческого тандема. Осборн как писал песни раньше, так и пишет их сейчас, а iRock продолжает разрабатывать игру, вернув ей прежнее название **Savage Skies**.

На фоне расставания iRock и Оззи пошли слухи о грядущем банкротстве разработчика. Мол, и документы все уже куда надо переданы, да и Savage Skies, скорее всего, никогда не выйдет. *"Выйдет, выйдет!* — отвечает представитель iRock **Роберт Стивенсон**. — *О банкротстве мы даже не задумывались и не собираемся делать это ни сейчас, ни в отдаленном будущем"*.

У симсов тоже случаются задержки

Если главной задачей КПСС было построение коммунизма, то с некоторых пор перед компанией **Maxis** стоит только одна цель: "Sims в каждый дом". Оригинальная игра и три адд-она к ней



принесли Maxis миллионные барыши, но они хотят большего. Они хотят сделать **The Sims Online**. По первоначальным задумкам, мир должен был подключиться к The Sims Online сразу после Нового Года, но что-то не сложилось. Новый срок выхода онлайнового симулятора жизни — вторая половина 2002 года. После этого о нации американцев можно будет позабыть, они

Shadows of Luclin — новый рекордсмен

Shadows of Luclin, недавний адд-он к популярной онлайновой ролевой игре **EverQuest**, стал огромной удачей для **Sony Online Entertainment Inc.** Только в первый день продаж "довеска" в руки подписчиков EverQuest (около



полумиллиона постоянных игроков и около 100 тысяч находятся в онлайне одновременно) перекочевало 120 тысяч копий Shadows of Luclin. Успех? Однозначно! Адд-он к EverQuest побил прежний рекорд для MMORPG, установленный **Dark Age of Camelot**. Видимо, очень уж поклонникам EverQuest хотелось поскорее побывать в 27 совершенно новых зонах приключений и покататься на лошадях.

К доске!

На радость ценителям виртуального скейтбординга компания **Activision** анонсировала **Tony Hawk's Pro Skater 4**, разработкой которого в настоящее время озабочена студия **Neversoft Entertainment**. Если вы играли хотя бы в одну из частей, то вам не нужно объяснять, что ожидается в Tony Hawk's Pro Skater 4. Тот же интерфейс и тот же геймплей плюс ощутимо улучшенная графика и новые герои-скейтеры. Tony Hawk's Pro Skater 4 выйдет уже в этом году и, по словам вице-президента Activision **Ларри Голдберга**, *"поднимет серию на новый уровень интерактивности и веселья"*. Господи, кто им пресс-релизы пишет? Одно и то же говорят, одно и то же.



Дюк не стал охотником

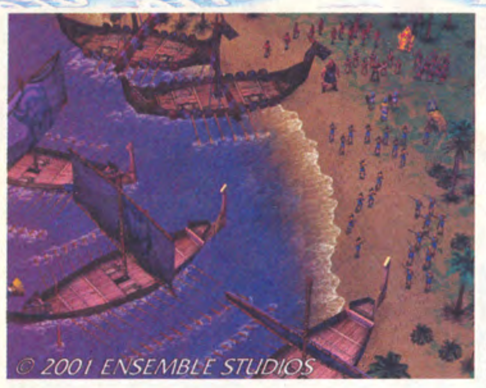
Наверное, на протяжении целого года "**Игромания**" публиковала даты выхода проекта **Duke Nukem: Endangered Species**, а его релиз все переносили и переносили на более поздний срок. Больше такого не случится. Duke Nukem: Endangered Species официально мертв. Украинская компания **Action Forms**, стоящая за созданием серии охотничьих экшенов **Carnivores**, разрабатывала Дюка для **Gathering of Developers**. По замыслу, игра напоминала Carnivores, только охотиться на львов и динозавров стал бы мистер Дюк Ньюкем. GoD приказал долго жить, и вместе с ним отошел в мир иной Duke Nukem: Endangered Species, что и подтвердил представитель 3D Realms **Скотт Миллер**. На вопрос *"Скажите два слова о Endangered Species..."* он ответил: *"Одно слово — закрыт"*.

Властелин "Властелина колец"

Пока одни (**Ubi Soft**) лицензируют "**Ангелов Чарли**", другим (**Electronic Arts**) достаются лицензии повесомей. После большого успеха игры **Harry Potter and the Sorcerer's Stone** мастера



Электронных Искусств более трепетно относятся к созданию игр, основанных на хорошем литературном материале. **Джоан Ролинг**, безусловно, хороша, но разве есть кто-то круче **Толкиена**? Короче, Electronic Arts заключили эксклюзивное соглашение с кинокомпанией **New Line Cinema**


© 2001 ENSEMBLE STUDIOS

и уже занялись разработкой игр, основанных на кинотрилогии "**Властелин колец**", съемки которой продолжаются. Премьера первой части "**Братство кольца**" состоялась в декабре прошлого года, и только в США фильм собрал уже свыше 200 миллионов долларов. Первая игра по мотивам "Властелина колец" выйдет осенью. Платформы — все возможные консоли и PC.

Ensemble Studios просили подождать

Компания **Ensemble Studios** решила попридержать свой главный козырь — стратегию в реальном времени **Age of Mythology**. По первоначальным планам, игра уже должна была быть отправлена на "золото", однако, как принято, разработчикам потребовалось еще немного времени, чтобы привести в полный порядок синглову часть AoM и *"довести до совершенства уникальный геймплей Age of Mythology"*. М-да? Часом не "Варкрафта" ли третьего парни испугались? Впрочем, какая разница. Суть объявления Ensemble Studios не меняется: релиз Age of Mythology перенесен на сентябрь. Отличный подарок школьникам в начале учебного года. Наконец-то перестанут путать Зевса с Тором..

ИНДУСТРИЯ

Смотрите, кто ушел

Полнометражный анимационный фильм **Final Fantasy: The Spirits Within** стал крупнейшей финансовой неудачей компании **SquareSoft** за последние несколько лет. Потеряно свыше 100 миллионов долларов — есть отчего схватиться за голову, а то и оторвать оную ко всем чертям. Именно провал Final Fantasy послужил основной причиной ухода **Хисаши Сузуки** с поста директора и главного финансиста SquareSoft. *"Mea culpa!"* — признался Сузуки. — *"Недоглядел. Думал о харакири, но как-то не решился"*. Теперь, если у вас возникнет желание пообщаться с новым главой SquareSoft, спрашивайте **Йочи Вада**.

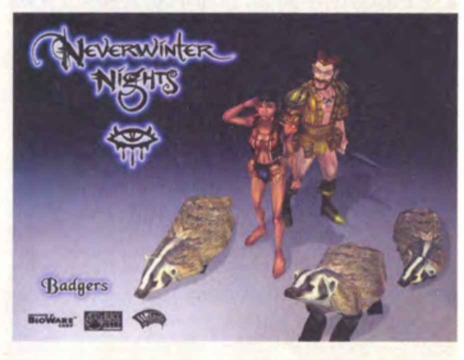


DivX больше не изгой

Компания **Blizzard Entertainment** приняла воистину судьбоносное решение. Blizzard подписала соглашение с **DivXNetworks** и получила все права на использование высококачественной технологии сжатия видео DivX. Данная технология не очень-то популярна среди солидных игровых и кинокомпаний, поскольку активно используется видеопиратами, однако теперь стоит ждать изменения отношения к DivX. Blizzard собирается использовать прогрессивный стандарт для роликов к таким своим будущим хитам, как **Warcraft III: Reign of Chaos** и **World of Warcraft**.

Развод BioWare и Interplay

Боссы **Interplay** льют горькие слезы и причитают, что им следовало быть поаккуратней с курицей, несущей золотые яйца. Имя курицы — **BioWare**, и, уж извините за каламбур, кинула она своего дедку на крупные бабки. Канадская компания расторгла контракт с Interplay, и теперь неизвестно, кто станет издателем двух весьма ожидаемых ролевых проектов: **Neverwinter Nights** и **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Милые уже давно бранились (несколько судебных процессов — лучшее тому подтверждение), настало время развода. Официальная причина расставания: в BioWare недовольны тем, что Interplay позволяла себе передавать права на распространение их игр третьим компаниям без согласия и даже простого извещения. По словам представителей BioWare, разрыв контракта никак не скажется на судьбе Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic и других, еще не анонсированных проектов. Релиз Neverwinter Nights по-прежнему намечен на первую половину 2002 года.





Даты выхода отечественных локализаций

Название	Издатель/Разработчик	Дата выхода
Другая война (Another War)	Акелла/Mirage	февраль
Аква (AquaNox)	1C/Nival/Massive Development	январь-март
Капитализм 2 (Capitalism 2)	Новый Диск/Enlight Software	январь-март
Европа II (Europa Universalis II)	snowball.ru/1C/Paradox	январь-март
От заката до рассвета (From Dusk Till Dawn)	1C/Nival/GameSquad	январь-март
Готика (Gothic)	snowball.ru/1C/Piranha Bytes	январь-март
Grand Thief Auto 3	Бука/ Take 2-DMA-Rockstar Games	январь-март
Герои меча и магии IV (Heroes of Might & Magic IV)	Бука/3DO	март-апрель
Мегарейс (MegaRace 3)	1C/Nival/Cryo	январь-март
Operation Flashpoint: Холодная война (Operation Flashpoint)	Бука/Bohemia	февраль
Код доступа: РАЙ (Paradise Cracked; рос. проект)	Бука/MiSTland	апрель-май
Периферия (RIM — Battle Planets)	1C/Nival/TriNodE	январь-март
С.В.И.Н. (S.W.I.N.E.)	1C/Nival/Stormregion	январь-март
Заклятие (Spells of Gold)	Бука/Jonquil Software	апрель
Гномы (The Diggles)	snowball.ru/1C/SEK	январь-март
Warrior Kings	Новый Диск/Black Cactus	март
Червяки-подрывники (Worms: Blast)	Акелла/Team 17	февраль

По вашим многочисленным просьбам мы подготовили и отныне будем публиковать в каждом номере перечень официальных локализаций, которые отечественные издатели собираются выпустить в начале-середине 2002 года.

Морские пехотинцы тренируются при помощи Operation Flashpoint

Военные все больше и больше интересуются компьютерными играми. Очевидно, их впечатляет та степень реализма, которой достигли некоторые разработчики при отображении военных конфликтов. Создатели **Operation Flashpoint**, компания **Bohemia Interactive Studio** в течение нескольких месяцев разрабатывала **Virtual Battlefield System 1**, специальную программу, основанную на технологии Operation Flashpoint и предназначенную для тренировки американских морских пехотинцев. Программа уже поступила в распоряжение американской армии и используется. Возможны ее по-



Осада Авалона
TM
Судьба бросает кости, ставка – твоя жизнь. Жизнь тех, кто волею судеб оказался запертым в городе-крепости превратилась в постоянное испытание. Это история о городе, охваченном пламенем войны, история о смелых воинах, могучих противниках и всесильной магии. Это история о мудрости, коварстве и силе. Это история осады Авалона.
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Digital Tome
snowball.ru
технология творчества

следующие усовершенствования в соответствии с нуждами военных. В свободную продажу Virtual Battlefield System 1, разумеется, не поступит, однако Bohemia Interactive пообещала использовать приобретенный опыт в своих последующих играх.

Majestic закрывают

И вновь гении остались непонятыми! Никто не спорит с тем, что компания **Anim-X**, создатель



Majestic, совершенно заслуженно получила приз за оригинальность на минувшей **E3**, и, тем не менее, никто не хочет играть в ее онлайновый триллер. Изначально на сайте игры зарегистрировались свыше 800 тысяч желающих испытать на себе все прелести интерактивного кошмара, но первый взнос за следующий эпизод Majestic уплатили лишь около 15 тысяч человек. **Electronic Arts** понесла огромные убытки и в результате приняла решение закрыть проект по завершении первого сезона. Случится это в середине-конце 2002 года. Многие члены команды, создающей Majestic, уже покинули коллектив, настроение у всех донельзя упадническое. Ничего не остается делать, кроме как вставать в позу и гордо заявлять: *"Нашу идею не поняли сейчас, но через пять лет она вновь будет востребована"*. Что ж, скорее всего, так оно и будет.



Microsoft положила глаз на Take-Two

Ни для кого не секрет, что корпорация **Microsoft** питается компаниями, причем "вкус-



ными" компаниями. В свое время детище Билла Гейтса сожрало **Ensemble Studios**, создателей **Age of Empires**, сейчас оно, похоже, готовится отобедать **Take-Two Interactive**. После появления на свет божий **X-Box** игровой отдел Microsoft заинтересован в сильной игровой линейке для пресловутого черного ящика. Take-Two Interactive с **Max Payne**, **Duke Nukem Forever** и **Grand Thief Auto III** не может не быть лакомым куском. О возможности покупки Take-Two корпорацией Microsoft уже хором кричат аналитики издания **Business Week**. **Пол Эйбилер**, глава Take-Two Interactive, пока не торопится комментировать слухи, сообщив тем не менее, что возможность слияния есть всегда. Продолжение следует...

СРОЧНОВНОМЕР

Dreamland Chronicles Forever

Иногда они возвращаются. Иногда это радует, иногда не очень, все зависит от того, кто скрывается под маской "они". Возвращение **Dreamland Chronicles: Freedom Ridge** — это сенсация! Свою горсть земли на могилку Dreamland Chronicles, в свое время разрабатывавшейся **Mythos** и братьями Голлоп (создателями **X-Com**), мы бросили еще в феврале 2001 года. Эту тактическую стратегию в стиле бессмертной X-Com ждали многие, но издатели **Virgin Interactive** и **Bethesda** в одночасье закрыли разработку. Казалось, все кончено, но чудеса действительно бывают. Проект подо-



брала чешская студия **Altar Interactive**, создатели стратегии **Original War**. По словам **Мартина Клима** из Altar, работа над Dreamland Chronicles ведется с июля 2001 года в тесном сотрудничестве с **Джулианом Голлопом**. Проект, конечно же, будет сильно отличаться от первоначальных наработок, особенно в плане графики, но сохранит дух X-Com. Из-за лицензионных проблем с именем игра, очевидно, поменяет название. Сейчас ее называют **UFO: Freedom Ridge** или просто Freedom Ridge. Впрочем, назовите хоть горшком, только с содержимым не обманите. Дата выхода UFO: Freedom Ridge намечена на декабрь 2002 года. ■

РОССИЯ

"Бука" недовольна Bethesda

По-настоящему благородно повела себя компания **"Бука"**, встав на сторону **MADia Ltd.** в конфликте с американским издателем **Bethesda Softworks**. Напомним, что глава игры **"Шторм"** (Echelon) **Петр Порай-Кошиц** в ответ на упреки со стороны западных геймеров в отсутствии технической поддержки продукта обвинил Bethesda в нарушении контракта и невыплате 150 тысяч долларов. Представители Bethesda ответили, что работают с Buka, а договорных отношений с MADia не имеют. После непродолжительных раздумий Buka Entertainment распространила в Интернете письмо, где говорилось: *"Мы очень недовольны манерой ведения бизнеса, продемонстрированной североамериканским издателем Echelon... Мы не собираемся работать с Bethesda по грядущему сиквелу к Echelon, и в настоящий момент ищем другого партнера по бизнесу для издания игры в Северной Америке"*. С одной стороны, "Бука" очень корректно ответила Bethesda, с другой — дала понять, на чьей она стороне и где правда. Аплодисменты!



2150: Сага завершается

Третья, завершающая часть стратегии **Earth 2150** выйдет в рамках совместной серии **snowball.ru/"1С"** в феврале 2002 года, чуть раньше европейской премьеры игры. Называться она будет **"2150: Воды Стикса"**, что несколько отличается от оригинального названия **Earth 2150: Lost Souls**. Как и предыдущие две части, игра разработана



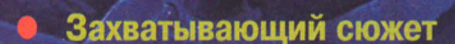
Новый командно-тактический шутер

Tom Clancy's RAINBOW SIX™ ROGUE SPEAR™ -BLACK THORN-



Contenido • Contenuto Contenu • Content OK ELSPA 15+ © ELSPA

Red Storm ENTERTAINMENT



- Захватывающий сюжет
- 9 сюжетно связанных миссий
- Самое современное вооружение
- Карты для многопользовательских баталий
- Новая миссия «Lone Wolf» – Одинокий Волк
- Великолепная реалистичная 3D графика
- Музыка, полностью погружающая в атмосферу игры



Правосудие без границ

Террор выбрал новую цель...

В мире совершаются ужасающие террористические акты, и цель бойцов знаменитой команды «Rainbow» – остановить насилие. Доблестные спецназовцы элитного подразделения получают сложнейшее секретное задание. Но на сей раз охотники и жертвы поменялись местами. Прежде спецподразделение «Rainbow» обрушивалось на творящих свои черные дела террористов, как снег на голову – теперь новый, смертельно опасный враг знает, как спецназовцы думают, как они действуют и как оставаться на шаг впереди...

Победят ли силы законности и порядка? По плечу ли такая задача команде «Rainbow»? Решать тебе!

Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6/0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения свап-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.NMG.ru www.vKIDS.ru www.GameBox.ru

краковской студией Reality Pump и в Россию попадет благодаря соглашению, подписанному между компанией Snowball Interactive и немецким издательством Zuxxez Entertainment.

"Талисман" еще не готов

Не только западные игроделы горазды переносить даты релизов своих творений. В России игры тоже делаются не по принципу "раз-два, и готово". Подтверждением данному утверждению приходится перенос даты выхода отечественной ролевой игры с элементами стратегии "Талисман". Компания "Бука", ознакомившись с ходом дел у разработчика 7th Bit Lab, приняла решение перенести релиз на осень 2002 года. Так что поиск талисмана с последующим путешествием по параллельным мирам откладывается, к счастью, ненадолго. Когда "Талисман" появится на Западе, где его знают как Charm of War, пока неизвестно.





Наш бронепоезд вперед летит...

"Бука" анонсировала новую, весьма интересную стратегию в реальном времени под названием "Дорога на Хон-Ка-Ду". "Куда-куда?" — возможно, переспросите вы. На Хон-Ка-Ду! Вот только что это такое, разработчик — студия "Громада" — пока скрывает, прячась за казенными фразами пресс-релиза. Мол, вам и предстоит выяснить, что это за Хон-Ка-Ду. Смысл игры — безумные войны с помощью бронепоездов на просторах далеких планет. Цивилизация паровых роботов ведет непримиримую войну. "Дорога на Хон-Ка-Ду" выйдет только в ноябре 2002 года, и пока не обнародованы даже первые скриншоты. Приходится радоваться лишь нестандартности идей разработчика.

Мы с Полканом на границе

Не отстает от "Буки" и компания "1С", недавно анонсировавшая игру "Пограничье", гремучую смесь Action и RPG. Разрабатывается оригинальный фэнтези-проект воронежской студией "Сатурн Плюс" (улыбнемся и скажем спасибо за "Петьку 3") и к релизу намечен на конец 2002 года. Действие разворачивается на планете Терра, по нашему летоисчислению идет 9000-ый год. После глобальной катастрофы оружие и техника обернулись против своих создателей, людей, и им пришлось конкурировать с другими разумными существами. Миром вновь стала править магия, а также хорошо знакомые правила ролевых игр. Так что называемся Олафом, собираем партию из шести человек и — в лес по квесты.



Линейка что надо!

По сей день в качестве училкистервы приводится образ этакой Горгоны Медузы, которая ходит по классу и бьет провинившихся линейкой по рукам. Никак не желаем обидеть "Руссобит-М", просто констатируем, что они собрали настолько сильную линейку игр, предназначенных для релиза в нынешнем году, что способны этой линейкой отколошматить всех своих конкурентов. Давайте бегло ознакомимся со списком игр, чье появление в магазинах намечено на ближайшее будущее: HoveRace, Kreed, American Conquest, HomePlanet, CONSEAL, Cultures 2, Aquanox 2, Cold Zero, Neverlands, Secret Ops, Reality Deathmatch, PanzerElite. Линейка что надо, королевский размерчик.



"Всеслав": лучше поздно

Похоже, что рано или поздно "Всеслав" все-таки попадет в наши геймерские руки. Работа над отечественной ролевой игрой с элементами стратегии, известной и как "Всеслав: Долина", и как "Всеслав Чародей", и как Fatherdale: the Guardians of Asgard, постепенно близится к завершению. В январе разработчики Snowball сдали альфа-версию "Всеслава" и начали активное тестирование. В марте ожидается демо-версия, а в апреле пожалует он сам, Всеслав.

Русские идут!

Немецкая компания CDV Software продолжает тесно сотрудничать с российскими разработчиками. О том, что питерская студия Fireglow уже давно трудится над созданием "Противостояния 4" (он же Sudden Strike 2), нам было известно уже давно, однако только сейчас CDV Software с должной помпой анонсировала продолжение популярной военной стратегии. *"Играть можно за русских, англичан, американцев, немцев и японцев, реализма хоть отбавляй!"* — радуются иностранцы. Дата релиза — второй квартал 2002 года.



Другой отечественный проект, подобранный CDV Software, создается российской студией Avalon Style Entertainment и носит грозное имя "Саботаж" (у "них", соответственно, Sabotage: Fist of the Empire). Это 3D Action с ролевыми элементами, действие которого происходит в огромном мегаполисе далекого будущего Miracle City. Смахивает на Deus Ex, и здесь нет ничего плохого: равнение на лучших. Дата релиза — второй квартал 2003 года.

Даты выхода игр

Игра	Дата
Январь	
Master Rallye	02
Robot Wars: Arenas of Destruction	03
Jimmy White's Cueball World	03
Moto Racer 3	08
Internal Pain	10
Serious Sam: The Second Encounter	15
Salt Lake 2002	15
Tropico: Paradise Island	15
Nightstone	20
Black & White: Creature Isle	21
Medal of Honor: Allied Assault	22
Grandia II	22
Destroyer Command	29
Mall Tycoon	29
Sid Meier's SimGolf	30
Февраль	
Necrocide: The Dead Must Die	01
Impossible Creatures	01
Project Entropia	02
Hundred Swords	05
Incoming Forces	05
Command & Conquer Renegade	12
ARX Fatalis	15
EVE: The Second Genesis	15
Atlantica	15
Soldier of Fortune II: Double Helix	16
Mimesis Online	25
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	26
Mafia: The City of Lost Heaven	26
Март	
Global Ops	01
Valhalla Chronicles	01
Die Hard: Nakatomi Plaza	01
Black Moon Chronicles: Winds of War	01
Warrior Kings	08
Imperium Galactica III: Genesis	14
Freedom Force	14
New World Order	16
Far West	16
Trainz	25
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	29
USA Racer	29

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



Westlife готовы атаковать игровой рынок

Сначала были Beatles, затем Monkeys, после Osmonds, а потом понеслось: New Kids on the Block, Take That, Boyzone, Backstreet Boys и, наконец, Westlife. Ирландцы Westlife не очень популярны в России и Америке, но в Европе они круче всех. А крутым парням позарез требуется крутая игра. Следуя заветам госпожи Бритни Спирс, которая недавно озадачила своих менеджеров требованием создать игры с ней, любимой, в главной роли, Westlife также приступили к работе над интерактивным развлечением. Игра, предназначенная для PC и PS, называется **Westlife Fan-O-Mania** и поступит в продажу в первом квартале 2002 года. По жанру это и не шутер, и не стратегия, и не автосимулятор, это — Westlife. То есть миллион вопросов о любимой группе, пара простеньких аркад и тысячи фоток и видеороликов. "Шедевр" создается усилиями компании **TDK Mediactive**, представитель которой по имени **Том Фелд** высказал уверенность, что Westlife станет первой группой, возглавляющей хит-парады и рейтинги продаж игр одновременно.

ИНТЕРЕСНОСТИ

RTCW все же вышел в Германии

В то время как весь мир играет в одну версию игры **Return to Castle Wolfenstein**, немцы играют в другую. Германская версия RTCW серьезно отличается от европейской и американской. Там нет нацистов (вместо них орудует ужасная секта "Волки"), нет и Генриха Гиммлера (главного злодея зовут Генрих Халлер). Причина изменений — немецкое законодательство. Вы не можете легально продавать в Германии продукты, в том числе и компьютерные игры, где показана борьба с фашистами. Также под запретом все нацистские символы, включая свастики и deathshead. *"У RTCW было два пути для германского рынка,* — признался **Тодд Холленсхед** из **id Software**. — *Либо мы меняем содержимое игры, либо не продаем ее вообще"*.



Ситуация не нова. Когда вышел **Wolf3D**, он сразу же попал под запрет в Германии. На этот раз создатели Return to Castle Wolfenstein подготовились лучше, и "альтернативная" версия RTCW уже продается и в Бонне, и в Берлине.

Близится День независимости

Тяжело быть маленькой независимой компанией-разработчиком. Обычно слово "независимая" означает только то, что от тебя ничего не зависит. Только твой личный энтузиазм позволяет проекту двигаться дальше и даже доживать до релиза (как правило, в Интернете). Но и для "независимых" есть повод для праздника. Жюри **Independent Games Festival** обнародовало названия десяти игр-финалистов, претендующих на главный приз — 15 тысяч долларов (смехотворная сумма, которой в нормальной компании не хватит даже на зарплату старшему помощнику младшего программиста). И все-таки, вот имена героев: **Ace of Angels (Flying Rock Enterprises); Bad Milk (Dreaming Media); Banja Taiyo (chman.com); Championship Euchre (DreamQuest Software); Egg Files (Flying Mikros Interactive); Insaniquarium (Flying Bear Entertainment); Kung Fu Chess (Shizmoo); Pencil Whipped (Chiselbrain Software); Static (The Static Development Team); World Dance (iSeeSoft LLC)**. Из всего вышеперечисленного лично мне вспоминается только Pencil Whipped — рисованная черно-белая пародия на **DOOM**, однако и остальные номинанты заслуживают внимания. Победитель будет назван в марте 2002 года в Сан-Хосе, где и произойдет церемония награждения IGF. ■

Олег Полянский
rod@igromania.ru

СРОЧНОВНОМЕР

Гоблин делает игру!

Что, по-вашему, означает слово **"гоблин"**? А вот так: **Goblin**? Одно и то же? Черта с два! Если некогда отечественные геймеры при слове "гоблин" представляли себе мерзкое зеленое существо из фэнтези-игр — то начиная с конца 1997 года это представление резко изменилось. Благодаря серии мощных публикаций в отечественной игропрессе вся страна узнала другого **Goblin**'а — человека и опера, воспевателя джибзов, создавшего собственное **Quake-учение** и в кратчайшие сроки собравшего столь мощную читательскую аудиторию, что ее вполне хватило бы доброй половине российских компьютерных журналов. Вообще, представлять **Goblin**'а публике — занятие неблагодарное, и этот краткий ликбез посвящен исключительно тем, кто последние четыре года провел где-нибудь в космосе или на дне Марианской впадины.



Зато никому не будет лишним узнать, что **Goblin**... взялся за создание компьютерной игры! Комментарий от нас по этому поводу: давно пора! А комментарии от самого **Goblin**'а читайте ниже — в этом небольшом интервью сосредоточена абсолютно вся информация о проекте, которую можно узнать на данный момент. Естественно, мы будем следить за проектом, как Шерлок Холмс за Мориарти: как только появятся новые сведения, ими тут же обогатится наша супер-рубрика **"В центре внимания"**!

Игромания [ИМ]: Твое имя в представлении не нуждается. И все же — расскажи немного о себе, а также добавь пару слов о том, над какими игровыми проектами ты в прошлом работал и в чем твоя работа состояла.

Goblin [G]: Подпольная кличка — **Goblin**. Последняя должность на государственной службе — старший оперуполномоченный уголовного розыска. На самом деле кличут **Дмитрием**. Но на **Goblin**'а тоже отзываюсь. Чего про себя рассказать — не знаю. Живу, жизни радуюсь! Чего и всем остальным желаю, понятно.

Гигантского опыта в работе над игрушками не имею. Пару лет назад творчески поработал на локализацией польской игрушки **Odium**, выпущенной в России под названием **"Горький-17"**.

Граждане поляки, на мой взгляд, вяло работали над сюжетом и очень некачественно проработали персонажей. Было там все сделано так, как это принято на Западе: главные герои — храбрые военные из НАТО, во всем виноваты негодяи русские и прочая ботва.

Само собой, в главные герои я тут же назначил настоящих героев — бравых российских военных. В негодяи определил других российских военных, таких у нас тоже навалом. Ну а военнослужащих НАТО по ходу игры пришлось искать и спасать, потому что в нелегких условиях нашей суровой державы западные люди долго не живут.

В моем "варианте" игра получила название **"Горький-18"**. Вышла она, на мой взгляд, значительно бодрее и гораздо прикольнее, чем оригинал. И не только на мой взгляд. Потому что **"Горький-18"** продался тиражом в два раза большим, чем официальная версия. Да и пираты притырили именно мое творение. И до сих пор его успешно продают.

Еще я полгода трудился проект-менеджером в компании **"Мадия"**, которая разрабатывала игру **"Шторм"** — первый отечественный проект такого калибра.

Так что какое-никакое представление о том, как делают игрушки, имею.

ИМ: Почему ты решил сделать собственную игру? Это давно взлелеянная — или же спонтанно возникшая идея?

G: Это не "я решил". Я пока что таких мегарешений, как "сделать игру", не принимаю (пока что, хе-хе). Скромнее надо быть. Калибр не тот. Над созданием игры мне предложила поработать фирма **"1С"**. Ну а я, понятно, согласился.

ИМ: Что это будет за игра? Определение "RPG про солдатика", вне сомнений, очень емкое — но все же хотелось бы узнать поподробнее. Ну а после подробностей — скажи, пожалуйста, почему ты решил сделать именно ролевик? Ведь многие знают тебя как приверженца жанра "экшен"?

G: Это будет RPG про солдатика, да. Подробнее: она будет выглядеть как нормальная ролевая игра типа **Baldur's Gate**. То есть смотрим сверху вниз, в изометрии, так сказать, бегаем нашим орлом туда-сюда и наводим порядок на местах.

Еще раз: сделать игру решил не я. Мне предложили совместно поработать, при этом предложили поработать именно в жанре RPG. Имею мнение, что есть возможность сделать интересную игру. Вот я над ней и тружусь.

Построить добротную игрушку в жанре "экшен" у нас, в России, на мой взгляд, практически невозможно. Нет у нас подобного опыта. Несмотря на все рассказы о том, что в "**Quake III** ничего особенного нет", я еще ни разу не видел ничего подобного, сделанного у нас. Потому считаю, что это не наш участок.

ИМ: Какую роль ты играешь в этом проекте?

G: Сам я этот... как его... наверно, гейм-дизайнер. Не знаю, как правильно назвать. Короче, главный отец (не считая начальства). Вот. Моя задача — общий, так сказать, концепт, сценарий, квесты, диалоги. Вот над этим и тружусь.

ИМ: Расскажи о движке поподробнее — независимо от того, создан ли он или только задумывается.

G: Кривляться не люблю, говорю прямо: я не программер и не специалист по движкам. Потому ошарашить почтенную публику никакими техническими подробностями не могу. На мой взгляд, выглядит прилично.

ИМ: Есть ли у тебя ориентиры в мире игрового дизайна? Разработчики, игры? К какой из них ближе всего твой проект? Или ты готов назвать его полностью оригинальным?

G: Оригинальность — вещь достаточно смутная. В фантастике, скажем, гражданин Уэллс один самолично вспахал чуть ли не все темы. Фантастика на этом, что удивительно, не закончилась и — парадокс!!! —оригинальности не утратила.

Считаю, что в главное в игре — собственно сам процесс игры, а вовсе не определение того, на какую другую игру эта игра похожа. Интересно играть — хорошо. Неинтересно — даже мегаоригинальность не поможет.

Ориентиров игровых не имею, потому что опыта общения с играми подобного типа у меня нет. Ориентируюсь на собственное понимание и на свои же предпочтения.

ИМ: Есть ли у проекта название — рабочее или финальное?

G: Рабочее название — одноименное с некогда написанной мной книжкой **"Санитары подземелий"**. Основа сюжета о приключениях отважного гвардейца-диверсанта взята также оттуда.

ИМ: Кого бы ты хотел видеть издателем игры — у нас и на Западе?

G: [глубоко задумался] В России игру однозначно будет издавать **"1С"**. Кто будет издавать ее на Западе — на данный момент не знаю. Могу сказать только, что в вопросе поиска наиболее выгодного и перспективного издателя целиком и полностью доверяю специально обученным людям, а не своему пролетарскому сознанию.

ИМ: Как по-твоему, может ли твой проект хорошо окупиться в России — или ты в большей степени рассчитываешь на продажи в других странах?

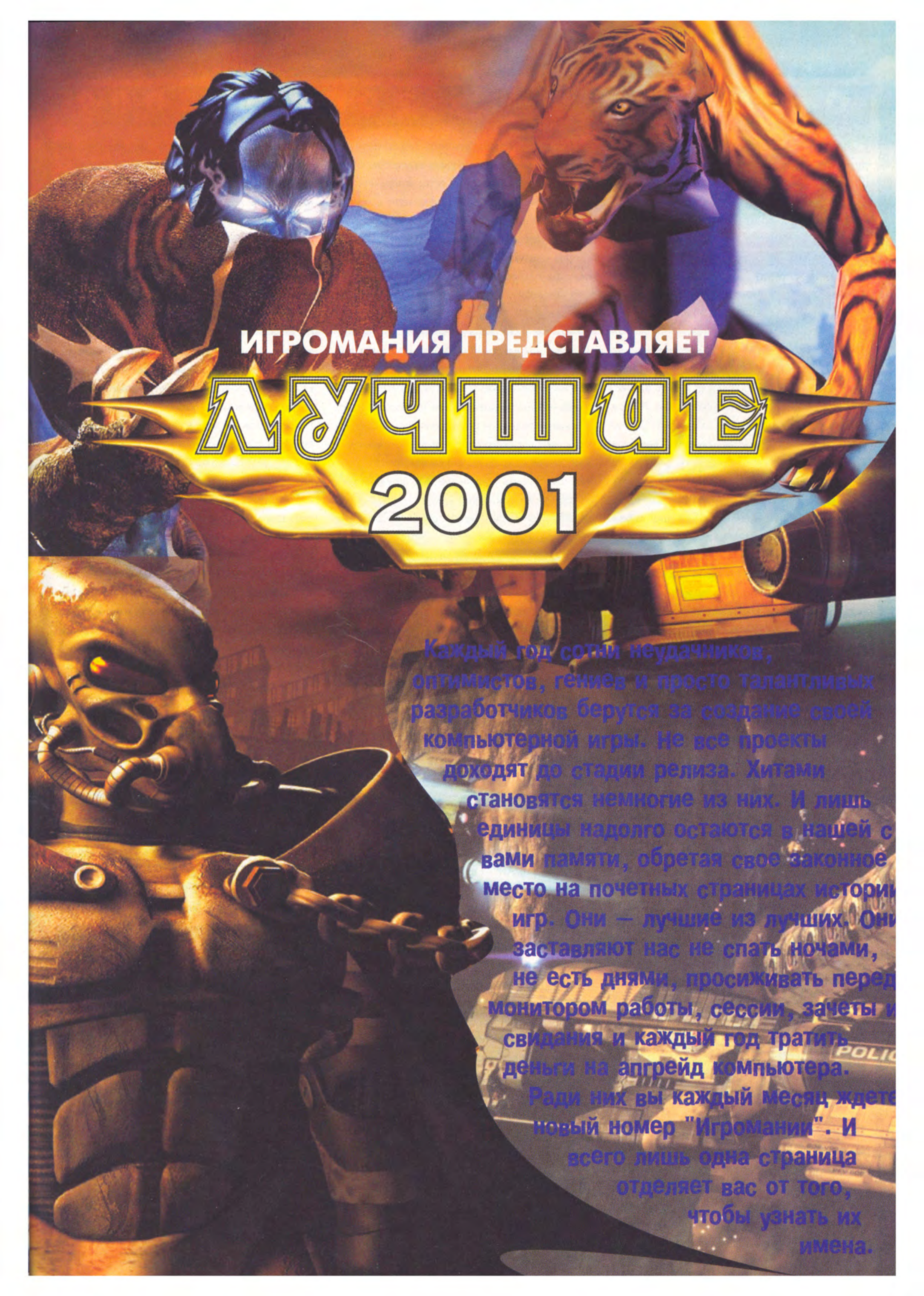
G: Поскольку сам я говорю по-русски, а в игрушке огромную роль играют разговоры, игрушка крепко привязана к русскому языку. Поэтому не без оснований думаю, что камрадам-россиянам она будет интересна несколько больше, чем людям западным.

Хотя... Игра получается достаточно специфической. Скажем так — не совсем детской. Потому есть мнение, что интересна она будет не только нашим людям.

ИМ: Что бы ты сам хотел добавить по теме интервью?

G: Спасибо! :)) ■




ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ЛУЧШИЕ
2001
Каждый год сотни неудачников, оптимистов, гениев и просто талантливых разработчиков берутся за создание своей компьютерной игры. Не все проекты доходят до стадии релиза. Хитами становятся немногие из них. И лишь единицы надолго остаются в нашей с вами памяти, обретая свое законное место на почетных страницах истории игр. Они — лучшие из лучших. Они заставляют нас не спать ночами, не есть днями, просиживать перед монитором работы, сессии, зачеты и свидания и каждый год тратить деньги на апгрейд компьютера. Ради них вы каждый месяц ждете новый номер "Игромании". И всего лишь одна страница отделяет вас от того, чтобы узнать их имена.

От 2000 через 2001 к 2002

В противоположность двухтысячному году, в этом году мы решили представить все номинации на звание "Лучших года" в виде цельной и неразрывной статьи. В конце концов, зачем повторяться? Еще мы отказались от почетного звания "Худшей игры", посчитав его не совсем логичным, так как не вполне ясно, по какому критерию ее выбирать — мусора-то всегда навалом, и не столь важно, какая ерунда ерундовее всех остальных ерунденей. Кроме того, некоторые номинации были упразднены в пользу других, а разделение на первое-второе-третье места произошло только там, где лидер неочевиден — как, например, в номинации "Лучший 3D Action". Во всех же прочих случаях ни о каких местах речь не идет — мы просто определяем лучшего.

Самое главное новшество ожидает вас на нашем компакте. Там вы обнаружите видеоверсию "Лучшие игры — 2001"! Поверьте — мы приложили все усилия, чтобы этот ролик стал не менее захватывающим и зрелищным, чем ваши любимые игры.

ЛУЧШИЕ В ЖАНРАХ

ЛУЧШИЙ 3D ACTION

Претенденты: Aliens vs. Predator 2, Clive Barker's Undying, Max Payne, ONI (ОНИ), Red Faction, Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam ("Крутой Сэм"), Severance: Blade of Darkness, Legacy of Kain 2: Soul Reaver.

Думаю, никто не захочет оспорить лидерство жанра 3D Action по части популярности среди игроков — и тем сложнее был наш выбор. При обсуждении каждого из претендентов в редакции поднималась такая бурная полемика, что порой нас посещала мысль вообще отказаться от определения лучших и просто написать победителей без обозначения мест. Но все же в итоге бурных споров мы пришли к более-менее единому мнению — с которым вы, однако, вправе не соглашаться.



Return to Castle Wolfenstein

Разработчик: Gray Matter Studios/Nerve Software
Издатель: Activision
Похожесть: Wolf 3D, Half-Life
Дата выхода: Ноябрь

Return to Castle Wolfenstein — редкая игра. Ее ждали практически все, независимо от личных предпочтений. Ждали, но при этом не питали особых иллюзий. Возможно, из простого любопытства (что же это они там *через десять лет* такое наваяют?!). Быть может, "на автомате" — потому что это "Вульф". Быть может — из-за обильной рекламы. Причины не столь важны — но игру ждали. Думаю, до конца осознать результат ожиданий никто так и не смог. Нет, с игрой все было ясно — добротный классический экшен в стиле Half-Life с отточенным мультиплеером, использующий известнейший брэнд лишь для привлечения публики. Неясно было с нашими ожиданиями. Чего каждый из нас ждал? Что тут скажешь — мнения разнились. Одни кричали, что это экшен года, другие посмеивались над ними, покручивая у виска, а третьи (ну, это клинический случай) обкладывали игру сверху донизу, на полном серьезе сравнивая ее с "предшественником" — Wolf 3D. И совсем уж непонятно, что вышло с ожиданиями издателей. Затратив на разработку и раскрутку Return to Castle Wolfenstein более 12 (!) миллионов долларов, они получили прибыль в 15 миллионов. С одной стороны, проект окупился (на это, кстати, не очень-то и надеялись) и даже принес прибыль, с другой — для проекта такого масштаба прибыль мизерна. И все же, несмотря на недостатки, состоявшееся у нас с вами возвращение в замок Вульфенштейн стало одним из самых знаменательных событий 2001 года. Ему — почетное третье место.



Aliens versus Predator 2

Разработчик: Monolith Productions
Издатель: FOX Interactive
Похожесть: Aliens vs. Predator
Дата выхода: Ноябрь

В отличие от Return to Castle Wolfenstein, продолжения AvP ожидали не столь многие — да и ждали они в лучшем случае хорошего сиквела... Никто и предположить не мог, что Monolith проделает столь блистательную работу! Стопроцентно выверенный продукт: графика красива ровно настолько, насколько это нужно на конец 2001 года; дизайн уровней богат деталями там, где это требуется, и строг там, где особые красоты никому не нужны; сценарий точно дозирует порции адреналина, забрасывая игрока в центр бешеного круговорота событий и не давая тем самым подумать "...надоело"; великолепные скриптовые сцены и ролики; непередаваемая атмосфера при игре за каждого из трех героев... продолжать можно до бесконечности. По сути, Monolith взяли и написали собственное великолепное сочинение на тему **"Чужие и Хищник"**. Вдобавок ко всему, разработчики не забыли о мультиплеере, который во второй части AvP ни в чем не уступает синглу: великолепные карты, продуманный баланс и невероятная зрелищность всего, что происходит на экране. Лучшим подтверждением сказанному является включение AvP2 в список турнирных игр Cyberathlete Professional League. По мнению половины редакции (включая и автора этих строк), именно AvP2 является лучшим экшеном ушедшего года. Но у редакции есть и вторая половина; а кроме того — существует и народное мнение, на которое мы не можем не ориентироваться. Посему лучшим в жанре за 2001 год все же объявляется...





Max Payne

Разработчик: Remedy Entertainment
* Издатель: GoD Games
* Похожесть: Нет
* Дата выхода: Июль

Конечно же, Max Payne и никто другой! Вот уж в самом деле народная игра! По популярности в этом году с Max Payne может сравниться разве что тетрис (вечное!) и, конечно же, Operation Flashpoint. Финские ребята из Remedy совершили если не чудо, то как минимум подвиг. Взяв за основу всего лишь одну идею — технологию замедленного движения (slo-mo), — они смогли построить на ней целую игру! И сделать это так, чтобы она не только не надоела за пять минут, но производила впечат-



ление, сплошь состоящее из восклицательных знаков.

Безупречный дизайн уровней, прекрасная графика, совершенно невероятный звук — да, это есть, но воспринимается просто как должное, как дополнение к slo-mo — и не более. Безумно зрелищные сцены замедленного движения поглотили игру целиком. К сожалению, slo-mo — одновременно и благословение, и злой рок **"Макса"**. В игре невозможен мультиплеер, и, как следствие, она не может увлечь надолго. Два дня "на пройти", плюс неделя, проведенная за парочкой приличных модов, — вот и вся "долговечность" Max Payne. Но не было в этом году (а по мнению некоторых особо ретивых — и вообще в природе) экшена, который сильнее бы врезался в память. Народная игра, народный экшен, а значит — он первый.

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Претенденты: "Демиурги", Battle Realms, Black&White, Civilization 3, Emperor: Battle for Dune, Europa Universalis 1/2 (Европа 1/2), Hostile Waters: Antaeus Rising, Tropico, Settlers 4, Stronghold.

Стратегии сейчас переживают не лучшие времена. Выделяющихся из общего потока очень мало — наши три призера да превосходная, но малопонятная для большинства Europa Universalis. Да — и Stronghold неплоха, а Tropico и Battle Realms так вообще прекрасны — однако это скорее повторение пройденного. Конечно, то же самое можно сказать и про третью "Цивилизацию"... Но не побоюсь оговориться — побольше бы таких повторений!



Демиурги

Разработчик: Nival Interactive
* Издатель: 1С
* Похожесть: Magic: The Gathering, HoMM
* Дата выхода: Декабрь

Возможно, решение поставить на третье место отечественных **"Демиургов"** кому-то покажется опрометчивым, но — это действительно заслуженное третье место. Взяв хороший старт, **"Нивал"** продолжает расти над собой буквально с каждым проектом. **"Демиургов"** ждали с особым интересом — во многом благодаря оригинальной идее (еще никто не скрещивал "Героев" с MTG!), во многом благодаря умению альянса **"Нивал"**/1С раскручивать игры так, чтобы у игрока не оставалось другого выбора, кроме как купить их сразу после релиза.



Несмотря на отличное качество, многих русских геймеров игра разочаровала. Потрясная графика, отличная музыка и оригинальная концепция не спасли ее от разрушительного свойства геймплея — быстро наскучивать. "Демиурги" в этом отношении своего рода феномен: они молниеносно захватывают, заставляя играть сутки напролет, а затем столь же быстро и легко отпускают на волю. Чертова уйма геймеров забросили **"Демиургов"** на полпути — это факт. Видимо, с раскруткой разработчики все же перестарались: все ждали чуда, а получили просто хорошую игру. **"Демиурги"** не идеальны, но это лучший кандидат на третье место. И тем более приятно, что это наша, отечественная игра!

Sid Meier's Civilization 3

Разработчик: Firaxis Games
* Издатель: Infogrames
* Похожесть: Civilization
* Дата выхода: Октябрь

"Цивилизация" всегда стояла особняком от прочих стратегий. Новую часть бессмертного сериала не ждут — ее просто берут и покупают тут же после выхода. При этом никто особо не расстраивается, не обнаружив никаких революционных изменений. Как говорит один



мой приятель, "самое главное, что нужно менять в "Циве" — это год выпуска"; не буду спорить. Однако на этот раз нововведения все же не обошли стороной даже такую неизменную вещь, как Civilization. И это притом (а, может быть, именно по этой причине), что старик **Сид** принимал весьма поверхностное участие в проекте, заходя посмотреть на игру в обеденных перерывах. Похвально — для тех, кто ее делал. После череды недоношенных клонов под маркой Civilization (например, Call to Power от Activision) классическую третью **"Цивилизацию"** иначе как праздником не назовешь. Снова хочется изобрести колесо, отстроить дворец, показать варварам, где раки зимуют, задавить танками неверных и закидать особо неверных ядерными боеголовками — а под конец сделаться посланцем мира и запустить корабль на Альфу Центавра. Эх... вот она — **"Цивилизация"**. С одной стороны — новая, с другой — все такая же, как и десять лет назад. Классику нужно чтить и уважать — отдаем ей второе место.



Black&White

Разработчик: Lionhead Studios
* Издатель: GoD Games
* Похожесть: Populous
* Дата выхода: Март

На первом месте среди стратегий... само собой, **Питер Мулинье** со своим гениальным детищем



Black&White! Многие говорят, что игры от **Мулинье** давно нужно выделить в отдельный жанр, ибо они практически никогда не вписываются в привычные рамки жанра стратегий или симуляторов бога. Но пока этого не произошло — B&W считается стратегией и заслуженно обитает на вершине славы. Великолепная графика, отличная анимация и погодные эффекты, приятная музыка, потрясающая модель разрушений и детальная физика — все это меркнет по сравнению с гениальной идеей **Мулинье**. Это единственный человек, который в наше время не боится придумывать. И что удивительно — его игры неизменно становятся хитами, несмотря на то, что нравятся они далеко не всем. Очень многие их быстро бросают (в B&W камнем преткновения стала знаменитая третья миссия, после которой чуть ли не половина геймеров забросили диск с игрой на полку), и лишь наиболее упрямые — или проникшиеся — добивают до конца. Но так или иначе — Black&White, вне сомнения, самая яркая и запоминающаяся стратегия года. Плохой и хороший. Злой и добрый. Черный и белый. Противоположности притягиваются — и дают *лучшее* сочетание.

ЛУЧШАЯ ТАКТИКА

Претенденты: "Век парусников 2" (Age of Sail 2), Commandos 2, Desperados: Wanted Dead or Alive, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, Ghost Recon, Myth III: The Wolf Age, Operation Flashpoint, Venom – Codename: Outbreak.

В этом году мы вводим номинацию, посвященную тактическим играм. В данном случае тактической называется любая игра, осевым направлением геймплея которой является *тактика* — независимо от того, в какую форму ее облекли разработчики. Так что не стоит изумляться, глядя на список претендентов.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Разработчик: Micro Forte

Издатель: Interplay Entertainment Corp

Похожесть: Fallout, Jagged Alliance 1-2.5

Дата выхода: Март

Думаю, многие уже позабыли этот хит летнего сезона. Fallout Tactics принес нам много радости и столько же разочарований. Но по-другому и быть не могло — игру раскручивали на протяжении целого года, да так усердно, что каждый второй геймер ожидал ее, как пришествия мессии. История войны с суперкомпьютером из Vault 0 оказалась хоть и "одноразовой" (а



ведь обе части Fallout можно было переигрывать многажды!), но от этого не менее увлекательной. Приятная графика, интересные миссии, очень грамотная система развития персонажей, большое разнообразие возможных тактик... Достоинств у игры море, но есть и один очень существенный недостаток, стотонным грузом упавший на противоположную от успеха чашу весов. Главная беда Fallout Tactics в том, что это была прежде всего тактика и потрясающе зрелищный боевик (в real-time режиме), и только затем — Fallout. Фанаты этого не простили. Но мы, будучи свободными от фанатских чувств, с чистой совестью ставим Fallout Tactics на почетное третье место — ибо есть за что и почему. Это одна из лучших тактических игр... которая, к сожалению, из-за крупных проблем у Interplay лишена шанса возродиться в виде сиквела.

Commandos 2: Men of Courage

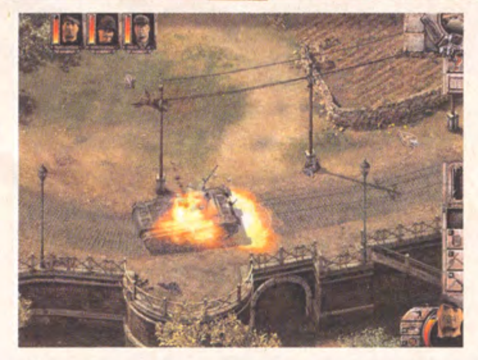
Разработчик: Pyro Studios

Издатель: Eidos Interactive

Похожесть: Commandos

* Дата выхода: Сентябрь

Commandos 2 не стали откровением. Они получили от своих талантливых разработчиков солидную порцию нововведений, но по сути остались прежними. Такими же жутко интересными, увлекательными, но совершенно одноразовыми, как и несколько лет назад. Commandos 2 впору назвать идеальной игрой — ибо из той концепции, которую проповедуют Pyro Studios, выжато практически все. Придраться просто не к чему: отличная графика, великолепные и детальные карты, четыре камеры, большое разнообразие возможностей, интереснейшие (но и сложнейшие!) миссии и впридачу совершенно потрясающий саундтрек. Даже мультиплеер — и тот привинтили. Молодцы, что тут скажешь! Но не суждено. Не суждено быть Commandos первыми, потому что это — Commandos. Такая игра. Всегда одна из лучших, но никогда не лучшая. Тут уж ничего не попишешь.



Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis

Разработчик: Bohemia Interactive Studio

Издатель: Codemasters

Похожесть: Нет

Дата выхода: Июнь

Его никто не ждал, но он пришел и покорил наши сердца. Читая ранние анонсы Operation Flashpoint в **"Мании"**, вряд ли кто-то из нас всерьез отнесся к обещаниям разработчиков сделать *настоящую* игру про войну. Чтобы и с М-16 в руках, и на танке, и на вертолете. Никто тогда и не предполагал, ЧТО к нам придет. Flashpoint — одна из



самых феноменальных игр за всю историю игровой индустрии. Трудно переоценить резонанс, который она вызвала в мире. Уже вокруг демки собралась толпа фанатов, по мощности ни в чем не уступающая группировке из лагеря StarCraft. Ну а после релиза началось такое... В любой момент, зайдя на какой-нибудь игровой сервис вроде Gamespy, вы сможете найти пять-семь тысяч играющих во Flashpoint по Сети! Во многом тут заслуга разработчиков, которые не забывают своих поклонников и ежемесячно радуют их различными дополнениями. Парк техники настолько расширился со времен европейского релиза, что даже оригинал теперь представляется чем-то вроде полуфабриката. Недавно свет увидел официальный адд-он. Блестящая идея, блестящая ее реализация и неустанная поддержка — все это безоговорочно заслуживает первого места.

ЛУЧШАЯ RPG

Претенденты: Anachronox, Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, Pool of Radiance, Throne of Darkness, Wizardry 8.

Про жанр RPG тоже нельзя сказать, что он находится в зените славы. Отец-и-мать половины ролевок Interplay утонула в AD&D-клонах, а в последнее время идет прямиком к финансовому краху и, не исключено, вскоре совсем откажется от издательской деятельности. Любимцы публики Black Isle и BioWare все ближе подбираются к консолям и отвлекаются на всякие сторонние темы. Достойных игр мало, а в следующем году их может и не быть вовсе. Как говорится — цените момент.

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

Разработчик: Troika Games

Издатель: Sierra

Похожесть: Fallout 1/2

Дата выхода: Август

Более трех лет назад трое сотрудников Black Isle Studios — Тим Кейн, Леонард Боярски и Джейсон Андерсон — покинули родную компанию и основали свою собственную, с символичным названием Troika Games, где и



закипела работа над Arcanum. Думается, разработчики Fallout плохо понимали, на что идут, и потом много раз пожалели о своем решении. Но от судьбы не уйдешь. С Arcanum она сыграла злую шутку — непрекращающийся конфликт разработчика с издателем, скандальная утечка "беты" и, наконец, сырой как лужа релиз... Пожалуй, Arcanum — самая неоднозначная игра 2001 года. Число сторонников проекта ничуть не превышало числа его ярых противников. Казалось, что это гениальный, но недописанный шедевр. Достоинства игры не могли перевесить недоработки и брошенные на полпути идеи. На совершенно отвратительную графику никто даже не обратил внимания — не в ней было дело... И все же Arcanum — игра, каких мало. Выдающийся сюжет, весьма оригинальная и подробно проработанная вселенная, а также отличный саундтрек — вот что дает основание причислить ее к лучшим.



Anachronox

Разработчик: Ion Storm Dallas
Издатель: Eidos Interactive
Похожесть: Final Fantasy 7-10
Дата выхода: Июнь

Еще одна великолепная игра с нелегкой судьбой. Целых четыре года она плыла к заветной дате релиза, а доплыв, обнаружила, что добрая ее половина была потеряна по пути. Измученный финансовыми потерями издатель приказал срочно закончить работу над проектом — и выбросил недоноска на рынок. Конъюнктура слопала игру с кожурой. Как вы уже знаете, Ion Storm Dallas (не путать с другим офисом Ion Storm — Austin) больше не существует. Мечта



Тома Холла (именно он возглавлял проект) так и не стала реальностью, Anachronox никогда не будет закончен. К сожалению. Тем не менее для некоторых Anachronox стал игрой года и многим запал в душу. Совершенно невероятный, хоть и страдающий незавершенностью сюжет, потрясающая проработка вселенной, неподражаемая озвучка, великолепная режиссура, убойный юмор — аллилуйю для Anachronox можно петь бесконечно. Но название игры, переводящееся как "яд из прошлого", после релиза стало звучать злым каламбуром. Ядом этим оказался устаревший движок Quake II, отпугнувший основную массу игроков. Однако те, кто ценит в играх не графику, а в первую очередь атмосферу и сюжет, получили уйму удовольствия. Мы с чистой совестью отдали бы Anachronox первое место, но — увы... он не является классической PC'шной игрой — поскольку принадлежит к поджанру так называемых "приставочных", "японских" RPG (jRPG). А в них, как известно, классическая прокачка персонажей отходит на второй план, а на первом располагается сюжет и отыгрывание роли. И помимо того, есть та, кто безоговорочно является наиболее популярной ролевкой 2001 года. Имя ей —



Первое место: Wizardry 8

Разработчик: Sir-Tech Canada
Издатель: Sir-Tech Canada/Бука
Похожесть: Wizardry 7
Дата выхода: Ноябрь

Одна из величайших ролевых серий в этом году обрела продолжение — не только долгожданное, но и во всех отношениях блестящее. И опять — нелегкая судьба, как будто 2001 год стал проклятым для жанра RPG! Одна из известнейших компаний-ветеранов игровой индуст-

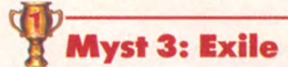


рии, Sir-Tech Canada, подарившая много незабываемых часов, проведенных в Jagged Alliance 2, отправилась на слом вместе с полностью готовой Wizardry 8... Несмотря на то, что права на серию Wizardry перешли к сторонней компании (Atlus Interactive USA), вряд ли мы увидим ее достойное продолжение. Wizardry без Sir-Tech — все равно что "Звездные Войны" без Лукаса. Так что нужно свыкнуться с мыслью, что это последняя часть игры — и постараться получить максимум удовольствия от великолепной атмосферы, интереснейшего сюжета и проработанной игровой вселенной этой классической RPG — лучшей в минувшем году.

ЛУЧШИЙ КВЕСТ/ADVENTURE

Претенденты: Alone in the Dark: The New Nightmare, DragonRiders: Chronicles of Pern, Myst 3: Exile.

Как видите, серьезных претендентов на звание "лучшего квеста" как-то до смешного мало. Чтобы быть точным — всего один. И он автоматически получает первое место.



Myst 3: Exile

Разработчик: Presto Studios
Издатель: Ubi Soft
Похожесть: Myst
Дата выхода: Май

Если в претендентах маячит Myst (пусть даже и не от Cyan), то, значит, быть ему в победителях — это уже как аксиома. Presto Studios отлично справились с поставленной задачей и сохранили все заслуженные Myst титулы самого загадочного, самого красивого и самого сложного в мире квеста. В принципе, ничего нового третий Myst нам не принес, да и не мог — это не более чем повторение пройденного (уже в который раз). Ну а что нам еще для счастья нужно? Полюбоваться красотами, поломать голову над решением очередной порции паззлов и подышать той непередаваемой атмосферой одиночества в неизвестных мирах, находясь в постоянной погоне с одной лишь целью — выбраться отсюда... Myst 3 — особый квест, не вписывающий-



ся в стандартные рамки жанра. Так было и раньше, в 1993-м, так остается и по сей день. Кто знает — быть может, именно поэтому он всегда находится в первой тройке лидеров...

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР

Претенденты: Microsoft Flight Simulator 2002, Flanker 2.5, Fly! 2, NASCAR Racing 4, Rally Trophy, "Ил-2 Штурмовик", "Дальнобойщики 2", Grand Prix 3: 2000 Season, Independence War 2, Battlecruiser Millennium, Silent Hunter 2, Sub Command.

Все симуляторы мы объединили в одной номинации. Причин тому немало. Во-первых, в жанре автосимуляторов не вышло ничего действительно убойного. Во-вторых, были выпущены целых два очень качественных симулятора подводной лодки — но не делать же из-за этого отдельную номинацию! И, в-третьих, несмотря на то, что космосимы нынче не в моде, они все же появляются, и тоже весьма качественные — посмотрите на список претендентов.

Ил-2 Штурмовик

Разработчик: 1С: Maddox Games
Издатель: 1С
Похожесть: WWII Fighters
Дата выхода: Декабрь

Вряд ли мы оригинальны в своем решении. Да и неудивительно это. Про "Ил-2" уже все сказано-пересказано, так что ничего нового мы вам не откроем. Такой солидарности по отношению к одной игре геймеры не проявляли со времен Half-Life. Все поголовно издания мира признали "Ил-2" лучшим симулятором года и тут же произвели в классику жанра. Да и поступи кто-нибудь из них иначе — он оказался бы одинок в своем непонимании шедевра. Остается только порадоваться за отечественных разработчиков из 1С: Maddox Games и сказать им огромное человеческое спасибо — за то, что они



изменили представление всего мира о российских играх. За то, что показали всему миру, что Вторая мировая — это не только высадка американцев в Нормандии и битва за Британию. За то, что изменили жанр авиационных симуляторов, невероятно приблизив его к реальности. В первый раз на первом месте находится отечественная игра — и не в одном отдельно взятом отечественном журнале, а по всему миру. Этим можно гордиться.

ЛУЧШАЯ ACTION/АРКАДА

Претенденты: Art Is Dead, AquaNox, Ballistics, Comanche 4, Solaris 104, Grouch, DroneZ.

Жанр аркадных экшенов в этом году прямо-таки расцвел. Сначала непонятно откуда выбрался на свет совершенно потрясающий скролл-шутер Solaris 104, потом на огромной скорости пронесся Ballistics, а напоследок Comanche 4 оперативно перешел из разряда аркадных симуляторов в чистые аркады. Ну а лучшим из всех был...



AquaNox

Разработчик: Massive Development
Издатель: JoWooD/Fishtank Interactive
Похожесть: Archimedean Dynasty, Quake
Дата выхода: Декабрь

AquaNox совсем не собирался быть аркадным экшеном. Просто так захотел его папа Джо. В один прекрасный (или ужасный — как посмотреть) день в планах разработчиков что-то поменялось, и вместо подводного "вингкомандера" они выдали на-гора подводный "квейк". И в самом деле, получился совершенно чумовой экшен — потрясающая динамика, море адреналина, невероятные спецэффекты, отличная музыка и



захватывающий сюжет. Ирония судьбы в том, что принадлежность к жанру аркадных экшенов для AN скорее является недостатком, нежели достоинством. Не таким его хотели видеть поклонники. Но тут уж ничего не поделаешь — так папа с мамой решили. Это, бесспорно, лучший ардкадный экшен года. **AquaNox 2** ожидается осенью 2002 года и имеет все шансы в следующем году занять место первой части.

ЛУЧШИЕ НЕХИТЫ ГОДА

Этой номинации давно не хватало. В ней не существует претендентов на первое место. Просто есть три игры, которые по тем или иным причинам не снискали лавровых венков — но именно они, по нашему мнению, достойны как минимум упоминания на этих страницах.

Hostile Waters: Antaeus Rising

Разработчик: Rage Software, 14 Degrees East
Издатель: Interplay
Похожесть: В чем-то Homeworld
Дата выхода: Июнь

Несмотря на положительные отзывы прессы, **Hostile Waters: Antaeus Rising** так и не познала радости всеобщего признания. А ведь могла — обладая всеми шансами на успех. Весьма достойная графика, увлекательный геймплей, оригинальные находки, приятная музыка, отличная атмосфера и классный сюжет за авторством известного английского автора комиксов **Уорена Эллса**. Не забудем также известных актеров, подаривших свои голоса главным героям игры. **Rage** вообще как-то не умеют делать плохие игры. Причины же столь прохладного отношения



публики сложно понять. Возможно, всем просто надоели RTS в любом своем проявлении, возможно, раскрутка была не та, возможно, кого-то отпугнула чрезмерная сложность игры — так или иначе, но про **Hostile Waters: Antaeus Rising** быстро забыли. Несправедливо забыли. Игра заслуживает внимания и стоит того, чтобы вы взглянули на финальный ролик.

DragonRiders: Chronicles of Pern

Разработчик: Ubi Soft
Издатель: Ubi Soft
Похожесть: In Cold Blood, Quest for Glory
Дата выхода: Август

DragonRiders по известной "драконьей" серии книг **Энн Маккефри** также была одной из самых интересных игр года — но в народ не пошла. Видимо, поклонников сего многотомного труда госпожи **Маккефри** у нас в стране не так много. А игра удалась на славу. Жанр приключений редко радует нас вниманием в последнее время, да еще и в таком великолепном исполнении. Интереснейшая сюжетная линия, изрядно насыщенная диалогами, боями и квестами, — стоит провести час за **DragonRiders**, как забываешь про окружающих, забиваешь на работу, а из-за компа вста-



ешь только в экстренных случаях — чтобы налить себе чаю, например. Не отпускает игра вплоть до драматического финала, покончив с которым, ты ощущаешь непреодолимое желание прочитать книгу — что вообще бывает редко и является прямым доказательством отличной дизайнерской работы. Единственное, что огорчает в **DragonRiders**, — то, что они рано или поздно заканчиваются, а сиквела на горизонте пока не видать.

Anachronox

Разработчик: Ion Storm Dallas
Издатель: Eidos Interactive
Похожесть: Final Fantasy 7-10
Дата выхода: Июнь

Несмотря на то, что в номинации RPG **Anachronox** занял второе место, он является именно нехитом — и весьма характерным. Ну, не играли у нас в него, почти не играли... Как уже говорилось, благодарить за это можно движок **Quake II**. Возможно, свою роль сыграло и чрезвычайно "удачное" дизайнерское решение, когда в начале игры приходилось выполнять тьму тьмущую квестов, носясь из одного квартала Anachronoxa в



другой... Впрочем, это не суть важно. Но играли в **Anachronox** единицы — что интересно, это были в основном игроки со стажем. Видимо, потому, что их-то как раз меньше всего интересует графика, а больше притягивают атмосфера, проработанность игрового мира и качественный сюжет. Ну, значит, так тому и быть. **Anachronox** — самый лучший нехит года.

ЛУЧШИЕ ПО КАТЕГОРИЯМ

САМАЯ РЕВОЛЮЦИОННАЯ

В позапрошлом году самым революционным стал Counter-Strike, ну а в году 2001-м ему на смену пришел вполне достойный преемник.

Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis

Разработчик: Bohemia Interactive Studio
Издатель: Codemasters
Похожесть: Нет
Дата выхода: Июнь

Без вариантов. То, о чем можно было лишь мечтать, случилось. Десятки солдат, танки, вертолеты, самолеты, БМП — и все на поле боя. На любом танке или вертолете можно всласть покататься, да не просто так, в гордом одиночестве, а с друзьями. Игрушечная война. Такая, какой мы себе ее и представляли... Здесь мы, а там — они. Мы хорошие — они плохие. У них БМП, зато у нас гранатомет. Их больше, зато мы стрелять умеем. Кто сделает первый шаг?.. Да, недаром Bohemia Interactive теперь работает над симулятором для американской армии. Flashpoint — революция не только в отдельно взятом жанре. Это революция в индустрии игр — и в сознании геймеров.



ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Претенденты: AquaNox, DroneZ, Comanche 4.

Красивых игр много. Очень красивых — на порядок меньше. Все они перед вами, но самая красивая — только одна.

AquaNox

Разработчик: Massive Development
Издатель: JoWooD/Fishtank Interactive
Похожесть: Archimedean Dynasty, Quake
Дата выхода: Декабрь

Обычно вопрос о самой лучшей по части графики игре является предметом для бурных дискуссий. Обычно — но не сегодня. AquaNox всех конкурентов оставил далеко позади. Ни DroneZ, выплывший на волне интереса к шейдерам, ни Comanche 4, призванный показать умение NovaLogic красиво рисовать (в последнее время были, знаете ли, сомнения) не смогли конкурировать с великолепной картинкой, которую демонстрировал движок KRASS. Немецкий коллектив Massive Development за пять лет работы над игрой трижды переписывал код движка — и результат не замедлил сказаться. Необычайно красивый подводный мир, многополигональные корабли и станции, потрясающие спецэффекты... AquaNox выглядит лучше анимационных роликов во многих играх! Вот оно, торжество GeForce 3 — драгоценной железке наконец нашлось достойное применение!



ЛУЧШАЯ РОССИЙСКАЯ

Претенденты: "Дальнобойщики 2", "Демиурги", "Железная стратегия", "Ил-2: Штурмовик", "Самогонки", "Шторм".

Качество российских игр год от года неуклонно растет. В этом году мы попали прямо-таки под отечественный игропад — и игры в нем были первой величины. Лучшую из них знают все, так что обойдемся без лишних слов.

Ил-2 Штурмовик

Разработчик: 1C: Maddox Games
Издатель: 1C
Похожесть: WWII Fighters
Дата выхода: Декабрь

Вряд ли вы надеялись увидеть здесь нечто иное. Естественно, что отечественная игра, получившая признание во всем мире, не может не быть лучшей и в России. В конце концов, мы особенные, что ли? На фоне "Ил-2" отошел на второй план еще один великолепный отечественный проект — "Демиурги". А ведь тоже — игра мирового уровня! "Ил-2" установил не только планку качества российских игр, но и планку качества для всего жанра авиационных симуляторов. Рынок, который отродясь принадлежал компаниям Rowan, Empire и Jane's, разом покорили никому не известные 1C: Maddox Games. Даже Microsoft содрогнулась, срочно передвинув "на попозже" дату релиза Flight Simulator 2002.



ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Претенденты: "Бешеные Буренки", "Star Trek: Тень Доминиона", "Европа 1492-1792", "Европа 2", "Тупые Пришельцы", Arthur's Knights Chapter 2: The Secret of Merlin.

Локализация — особое ремесло. "Хочешь жить — локализуй!" — вот девиз любого отечественного разработчика. Каждый к этому делу подходит поразному. Одни, не особо себя утруждая, спокойно выкидывают на рынок игру с озвучкой, сделанной через сторублевый микрофон "профессиональными актерами" из числа нераскрывшихся талантов, по чистой случайности работающих в игроделической компании. Другие, напротив, разоряются на известных актеров и звукозаписывающие студии — и делают нам хорошо и по-русски. Третьи берут проекты попроще — чтоб только текст переводить. Но, как бы там ни было, первый претендент на звание "лучшей локализации" настолько обставляет своих конкурентов, что, собственно, ни о какой конкуренции и речи не идет.

Тупые Пришельцы

Разработчик: Nival Interactive
Издатель: 1C
Похожесть: Stupid Invaders
Дата выхода: Март

И без того до чертиков смешные Stupid Invaders после работы, проделанной "Нивалом", обрели новую силу и даже, в некотором смысле, национальный характер. Отличный юмор, порой откровенно чернушный, порой нарочито туповатый, но всегда заставляющий смеяться до боли в животе. Блестящая актерская игра, знакомые голоса с ОРТ... Учитывая, что в игре очень мало текста и очень много голоса, — прекрасная работа. Лучшая в этом году.



ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ

Претенденты: Anachronox, AquaNox, AvP2, DragonRiders: Chronicles of Pern, Hostile Waters: Antaeus Rising.

В одних играх сюжет правит бал, в других его роль второстепенна — но оцениваем мы его всегда. В этом году недостатка в хороших сюжетах не наблюдалось, что не может не радовать.

Anachronox

Разработчик: Ion Storm Dallas
Издатель: Eidos Interactive
Похожесть: Final Fantasy 7-10
Дата выхода: Июнь

Фактически геймплей всего жанра "японских" RPG держится на сюжетной линии, и Anachronox здесь не исключение. История, на-



чавшаяся с личных проблем главного героя, плавно перетекает в авантюрное приключение, свершение мести и спасение всего живого во вселенной. Блистательно написанный сценарий подкрепляется великолепной режиссурой; отлично проработаны персонажи — да и вся вселенная. Сюжетная линия Anachronox сильно завязана со всеми аспектами игры и не может существовать отдельно от них. Она — полноценная часть геймплея, возможно, даже основная. Сюжет — это то, ради чего стоит играть в Anachronox. Глобальная работа — земной поклон Тому Холлу. Лучший сюжет года.

САМАЯ ПОПСОВАЯ

Попсовых игр — считать не пересчитать. Искать самую попсовую из всех — занятие долгое, нудное и неблагодарное. Поэтому на сей раз мы сделали выбор, руководствуясь несколько иными соображениями. Какими? Читайте — и поймете.

MechCommander 2

Разработчик: FASA Interactive
Издатель: Microsoft
Похожесть: MechCommander
Дата выхода: Июль

Думаю, многие сейчас теряются в догадках, почему здесь стоит именно MechCommander 2, а не какой-нибудь Emperor: Battle for Dune. Объясняем. Дело в том, что MechCommander 2 стал настоящей трагедией — на наших с вами глазах опопсела одна из самых величайших игровых



серий. Сначала откровенно запопсел MechWarrior, а затем и MechCommander — и вся Mech-серия плавно пошла под откос. И лишь Black Knight (адд-он к MW4) дал надежду если не на возрождение, то хотя бы на компромисс между откровенной попсятиной и былым величием MechWarrior. Но надежда эта крайне слаба. MechCommander 2 — апогей попсовости серии, позор всей вселенной BattleTech на PC-платформе. Он сполна заслужил звание самой попсовой игры года.

САМАЯ АТМОСФЕРНАЯ

Претенденты: Anachronox, AvP2, DragonRiders: Chronicles of Pern, Hostile Waters: Antaeus Rising.

Благодаря качественной атмосфере мы получаем возможность вжиться в образ главного героя, почувствовать себя на его месте. Атмосфера создается многими аспектами игры — и именно она во многом свидетельствует о качестве проделанной работы.

Aliens versus Predator 2

Разработчик: Monolith Productions
Издатель: FOX Interactive
Похожесть: Aliens vs. Predator
Дата выхода: Ноябрь

Об атмосфере AvP2 сказано уже немало добрых слов. В AvP она крайне важна, без нее не было бы и самой игры. Первая часть саги о Чужих и Хищниках не была столь впечатляющей игрой, но запомнилась и обрела своих поклонников именно благодаря атмосфере — атмосфере страха, собственной незащищенности и тотального одиночества. Во второй части игры новой команде разработчиков (Monolith) удалось не только сохранить все достоинства оригинала, но и многократно усилить и превзойти их. В AvP2 присутствует уникальная, сильнейшая атмосфера для каждого из трех персонажей. Пехотинец — жертва, Хищник — охотник, Чужой — паразит. Потрясающая работа. По части атмосферы — лучшая в этом году.



ЛУЧШИЙ ЗВУК

Претенденты: Anachronox, AvP2, "Ил-2: Штурмовик", Max Payne.

Часто ли мы обращаем внимание на звук в играх? Наверное, только в тех случаях, когда он чем-то выделяется — например, влияет на атмосферу или улучшает мнение об игре. В списке четыре игры — и во всех отличный звук.

Anachronox

Разработчик: Ion Storm Dallas
Издатель: Eidos Interactive
Похожесть: Final Fantasy 7-10
Дата выхода: Июнь

Мы колебались с выбором, но все же решили отдать это почетное звание именно Anachronox. За что? Да так, за феноменальную озвучку. Это первая игра, в кото-



рой голоса персонажей играют одну из главных ролей. По одному только голосу можно уже уяснить некоторые черты характера героев. Взгляните один раз на Грумпоса, прослушайте первый диалог с ним — и вы сразу же поймете, что он законченный скряга и большая вредина. Неподражаемый робот PAL-18, интеллигентный хам Слай Бутс, злодей Детта...

Великолепная актерская игра, неподражаемые голоса персонажей. Запустите один раз Anachronox — и они навсегда останутся у вас в памяти. Это не только лучшая озвучка в этом году — ТАК игры вообще никогда не озвучивали. Особый подход. Лучший в своем роде за всю историю.

ЛУЧШАЯ МУЗЫКА

Претенденты: Anachronox, Arcanum, AquaNox, Commandos 2, Operation Flashpoint, Independence War 2, Hostile Waters: Antaeus Rising, Summoner, "Дальнобойщики 2".

Хорошая музыка в играх — редкость. И часто — признак хорошей игры. В этом году, как ни странно, мы слышали много хорошей и разной игровой музыки. Великолепные композиции Flashpoint и Independence War 2, бессмертная "Ария" во вторых "Дальнобойщиках", чудесная (в отличие от самой игры) электроника Summoner, прошибающие насквозь треки AquaNox и Hostile Waters... Выбрать сложно. Но необходимо.

Commandos 2: Men of Courage

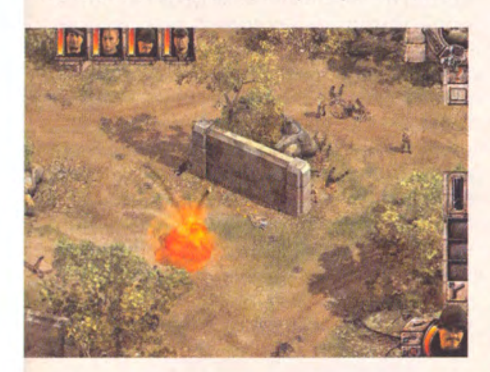
Разработчик: Pyro Studios

Издатель: Eidos Interactive

Похожесть: Commandos

Дата выхода: Сентябрь

Музыка в **Commandos 2** не является такой важной составляющей игры, как, например, в **AquaNox**. Здесь она совершенно не работает на эмоциональные моменты (по причине их от-



сутствия), но это не мешает нам назвать именно ее — лучшей. Для каждой из двенадцати миссий — отдельный саундтрек; сильный, потрясающий электронный саундтрек. Плохих треков в Commandos 2 просто нет — есть только хорошие и очень хорошие. Великолепная работа испанского композитора из **Pyro** располагает к тому, чтобы слушать музыку отдельно от игры. В мире консолей в таких случаях принято выпускать саундтрек отдельным диском, но у нас на PC такая славная традиция пока еще не сложилась.

САМАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ

Какая игра больше всего доставила нам приятной головной боли в этом году? Какая бросила самый серьезный вызов серому веществу геймерского мозга?

Sub Command

Разработчик: Sonalysts

Издатель: Electronic Arts

Похожесть: 688(I) Hunter/Killer

Дата выхода: Сентябрь *

Вы, наверное, удивляетесь, видя здесь симулятор подводной лодки, а не шахматы или какой-нибудь паззл. Но симы субмарин, как правило, очень сложны и требуют нешуточного интеллектуального напряжения. **Sub Command** — апогей сложности в данном жанре. Его предше-



ственник, **688(I) Hunter/Killer**, был занесен в книгу рекордов Гиннеса как "самая требовательная к интеллекту компьютерная игра 1997 года". Учитывая, что **Sub Command** — на порядок сложнее, то почему бы ему и не называться самой интеллектуальной игрой года? Тем более что других серьезных претендентов на это звание просто нет. В **Sub Command** нужно не только знать кучу клавиш управления, уметь работать с приборами современных подлодок, но и постоянно, без перерывов на обед — думать. Каждая игровая ситуация требует, чтобы вы поставили игру на паузу и хорошенько ее обмозговали. Ошибок здесь не прощают.

САМАЯ КРОВАВАЯ

Мясо — это то, что мы любим. Это то, что доставляет нам удовольствие. Много мяса — много удовольствия. И наоборот.

Serious Sam ("Крутой Сэм")

Разработчик: Croteam

Издатель: GoD Games / 1C

Похожесть: Doom 1/2

Дата выхода: Март

То, что **Serious Sam** — самая кровавая игра всех времен и народов, доказательств не требует. Совершенно безбашенный геймплей, тонны мяса и многоствольные мясорубки на любой выбор. Когда разработчики из **Croteam** заявили на весь мир о том, что делают 3D Action, их никто не воспринял всерьез. Зато после релиза о прежних сомнениях уж никто не вспоминал — все были прикованы к мониторам и рубили в капусту одну порцию мяса за другой. Слово "мясо" до **"Сэма"** значило совсем не то, что значит теперь, после **"Сэма"**. Еще никто и никогда не доводил геймплей до ТАКОГО мяса, а геймера — до такого искреннего, детского, *мясного* восторга от разлетающихся на кровавые клочки монстровых туш. Чего вам еще надо для счастья? Да разве что патронов побольше...

САМАЯ ЗРЕЛИЩНАЯ

Зрелищность — это не только графика. Это еще и действие. Завораживающее действие. И в этом году была лишь одна игра, полностью подходящая под определение "самой зрелищной".

Max Payne

Разработчик: Remedy Entertainment

Издатель: GoD Games

Похожесть: Нет

Дата выхода: Июль

Ну а кто еще, как не **"Макс"**?! Slo-mo — это зрелище, перед которым меркнут любые красоты. **Remedy** сплавили воедино трюки из фильмов **Джона Ву** и лучшие кадры из **"Матрицы"**, тем самым приговорив геймеров к многократному переигрыванию одних и тех же сцен в погоне за наибольшей эффектностью. Пули, плавно пролетающие над головой, молниеносные очереди из "ингрэмов", тонны осыпавшейся штукатурки, осколки стекол, усеянный гильзами пол — все это **Max Payne**. **Remedy** хотели сделать самую зрелищную игру — и они ее сделали.



ЛУЧШАЯ ИГРА 2001 ГОДА

И вот, наконец, самый ответственный момент — нужно назвать Игру Года. Но как раз это решение, обычно заставляющее ломать копья и скрещивать шпаги, пришло к нам легко и как бы само собой — настолько тут все очевидно.

Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis

Разработчик: Bohemia Interactive Studio

Издатель: Codemasters

Похожесть: Нет

Дата выхода: Июнь

Итак, **Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis** — лучшая игра года. По популярности во всем мире ей просто не было равных. В России у нее чуть меньше поклонников, чем у **Max Payne** — и это притом, что официально игра у нас еще ***не издавалась***! Пиратские копии хоть и были, но продавались исключительно из-под полы — отечественные игровые флибустьеры опасались попасть под карающую длань **"Буки"**. Еще одним знаменательным событием стало открытие одновременно трех отечественных сайтов, посвященных **Flashpoint**. И не каких-нибудь там любительских страничек, а серьезных интернет-проектов! О причинах такой популярности можно прочитать выше, ну а нам остается только еще раз констатировать торжественный и в то же время простой факт:

Operation Flashpoint — лучшая игра 2001 года!

Над подготовкой работали: Антон Логвинов, Олег Полянский, Геймер и другие сотрудники редакции журнала "Игромания".



Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Февральский компакт "Игромании" получился на редкость ударным, и не оттого, что мы стахановски над ним поработали (мы всегда стахановски над ним работаем, иначе черта с два его сделаешь), а оттого, что на него легли совершенно потрясающие вещи.

1. Интернациональной бригадой энтузиастов, в основе которой была российская команда, создано неофициальное продолжение "Героев", именующееся **Heroes of Might and Magic 3 1/2: In the Wake of Gods (Во имя богов)**. Это — нечто уникальное! Вы откроете свой разум для осознавания подробностей, заглянув на страницы рубрики **"В центре внимания"**, а я лишь скажу, что — всем — немедленно — на компакт — и инсталлировать. И смотреть. И играть. Мое предисловие дочитаете потом. Честно говоря, не ожидал, что подобное вообще возможно!

2. По долгу службы и по воле объема гвоздем номера стал ультрагигантский материал **"Лучшие игры 2001 года"**. ***Антон Логвинов***, изрядно приложивший руку (и не только руку, но и...) к его подготовке, сделал также и потрясающий **видеоролик**, в котором вы сможете воочию увидеть фрагменты из всех номинированных на жанровые призовые места игр! Дабы улицезреть сей ролик воочию, вам достаточно включить колонки и запустить компакт.

3. Закончился, да — все-таки закончился, точно говорю — окончательно закончился **конкурс по Counter-Strike**. На компакте — карты-победительницы. Выбор редакции. Выбор профессиональных отечественных сайтов по Counter-Strike, принявших посильное участие в тестировании и осуществлявших поддержку конкурса. Многие из карт ничуть не уступают зарубежным аналогам, так что, каунтеры и терроры, — вперед! Карты вас уже ждут.

4. ...такое вот тихое и незаметное сообщение, которое я дописываю в последний момент и которое в журнале только в этих строчках упоминается... Просто мы думали, что к этому компакту не успеем... И поэтому нигде не объявляли. Но — кажется, успеваем. Так вот: **ОТНЫНЕ НА КОМПАКТЕ "ИГРОМАНИИ" ПОСТОЯННО ПУБЛИКУЕТСЯ И КАЖДЫЙ НОМЕР ДОПОЛНЯЕТСЯ ОГРОМНАЯ БАЗА КОДОВ!** Еще не знаю, сколько в ней игр. Навскидку — вроде в районе тысячи (но с тем же успехом может оказаться 500 или 1500). Помимо стандартных кодов, в ней будут шестнадцатиричные и все прочие другие, каковые вы можете увидеть в рубрике **"КОДекс"**. Такие вот дела. Пользуйтесь!

5. Из менее значимого, но не менее приятного. Музыкальная программа компакта открывается композицией одного из читателей журнала — ***DJ Vampire***. Героически выдержав поток моей критики и несколько раз переделав композицию, ему удалось сделать вариант, который, будучи проигранным в редакции, понравился буквально всем, кто имел счастье его услышать. А это — редкий случай, учитывая разномастные вкусы редакционного народа и строгую нелюбовь к любой попсовой музыке... Мы с ***DJ Vampire*** надеемся, что вам понравится и вы оцените по достоинству. Вообще, кто чего сочинил — присылайте. Мой почтовый ящик всегда рад встретить ваши труды. :)

Ну и многое другое, что делает компакт "Игромании" лучшим в мире. Он в ваших руках — и пусть вы найдете на нем как можно больше того, что вам понравится и пригодится!

Редактор компакт-диска и "CD-Мании"
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Wizardry 8. Автор — Darkmaster. Финальный вариант, включающий в себя руководство, прохождение и множественную статистическую информацию. Наиболее полный разбор игры в России на настоящий момент.

2. Return to Castle Wolfenstein. Автор — Николай Коровин. Прохождение и профессиональные рекомендации от человека, написавшего также "Зодчие волчьего замка" для этого номера "Мании".

3. Legacy of Kain 2: Soul Reaver. Автор — Кирилл Шитарев.

4. Европа 2 (Europe Universalis 2). Автор — Псмит.

5. Myth III: The Wolf Age. Автор — Матвей Кумби.

6. Gothic, он же "Готика". Автор — Darkmaster. Вероятно, материал будет частичным (полностью не успеваем — игра вышла совсем недавно). Тогда полный — на следующем компакте и у нас на сайте.

7. Возможен S.W.I.N.E., он же "С.В.И.Н.". Автор — *Q-Tuzoff*.

*Руководства и прохождения публикуются: **1.** На компакте в одноименном разделе. **2.** На компакте в виде **RTF-файлов** в **CD:\Draft\Guides** (там таблицы удобнее смотреть). **3.** На сайте журнала по адресу **WWW.IGROMANIA.RU**.*

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой Зоны": or@NGE (orange@igromania.ru)

Направленность сегодняшней "Игровой Зоны", если можно так выразиться, стратежно-спортивная. Стратежная, потому что всевозможным реалтаймовым, пошаговым и экономическим играм отдано больше половины рубрики. А спортивная — потому что присутствует шикарная подборка по **FIFA 2002** и **Championship Manager**. Из свежачка позвольте представить вам подборки карт по **Empire Earth** и **Stronghold**, а также несколько модификаций для **Aliens vs. Predator 2**. Плюс куча примочек для **Return to Castle Wolfenstein**, ну а самое главное — праздничная карта для **"Демиургов"**! Не забыты и ветераны — **Wolfenstein 3-D**, например, теперь можно запускать в **OpenGL**, для чего имеется соответствующий апдейт. И последнее: завсегдатай "Игровой Зоны" **Unreal Tournament** теперь будет появляться в ней эпизодически, т.к. существует известный вам раздел сайта **UnrealXaos** на компакте, где публикуются лучшие достижения UT'шных картостроителей за месяц.

Нам очень приятно, что вы продолжаете присылать в редакцию "плоды вашего творчества". И ничего, что некоторые из них червивые. Ведь для того, чтобы вырастить настоящий конкурсный фрукт или овощ, надо долго учиться на диплом садовода-профессионала. Хорошо уже то, что — созидаете. В любом случае, то, что нами выбраковано и на компакт не попало, было (или будет) прокомментировано в письмах авторам. Мы стараемся указывать на основные ошибки и направлять ваш творческий гений в нужное русло. Чтобы последующие ваши творения были качественными и заняли достойное место на нашем компакте.

Все посылки направляйте на адрес *orange@igromania.ru* и обязательно копией на *operKOT@igromania.ru*. Можно также на обычный почтовый адрес редакции. Обязательно — с пометкой "Игровая Зона".

ТВОРЧЕСКИХ ВАМ УСПЕХОВ!

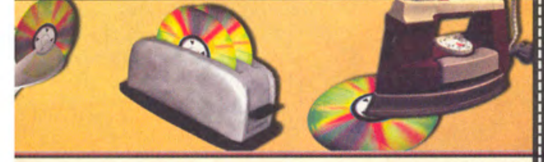
#01. Age of Empires II: The Conquerors

1. Кампания **Land of Chaos**, которую можно охарактеризовать как **RPS — Role Playing Strategy**. Основанием для этого служит развернутый и продуманный сюжет, множество диалогов, различные варианты прохождения одной и той же мис-









сии (миссий, кстати, ровно десять), необязательные задания (квесты) и, наконец, два варианта прохождения всей кампании — "хороший" и "плохой". Приятным дополнением служит авторская музыка и звуковые эффекты.

2. Кампания **The Priest Clan** также включает в себя 10 миссий. Мясо, не отягощенное сюжетом! Очень и очень свежее мясо.

#02. Aliens vs. Predator 2

Производство дополнительных уровней до сих пор не освоили (что и понятно, утилиты еще не появились), однако модификации и новые скины для героев рисуются полным ходом.

1. Мультиплеерный мод **Memphis Fun**, дающий возможность играть по сети за Королеву Чужих, кроме того, немного изменена анимация персонажей и усилена атака у Чужих.

2. Для любителей стиля ретро — **Weapon Mod**, заменяющий озвучку оружия на звуки из первой части игры.

3. Три **альтернативных скина** — для Чужого, Хищника и морпеха.

#03. Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

1. Комплект дополнительных **портретов**. Штука полезнейшая, если учесть, что стандартных геройских морд в игре очень мало.

2. Неофициальный **патч**, убирающий ограничение на **максимальный уровень** героя. Работает только с **последней версией** игры. Установка поверх более ранних версий чревата проблемами с запуском.

3. **Arcanum Character Planner** — утилита, позволяющая заранее **спланировать** развитие вашего героя. Помнится, подобная вещь существовала еще для **Diablo 2**. В случае с "Арканумом" подобная программа ультранеобходима, ибо путей развития персонажа существует великое множество, и, допустив ошибку в самом начале, можно основательно подпортить удовольствие от игры в дальнейшем.

4. И напоследок — подарок любителям экспериментировать. **Редактор сохраненок**. Редактирует параметры героя и содержимое **inventory**.

#04. Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

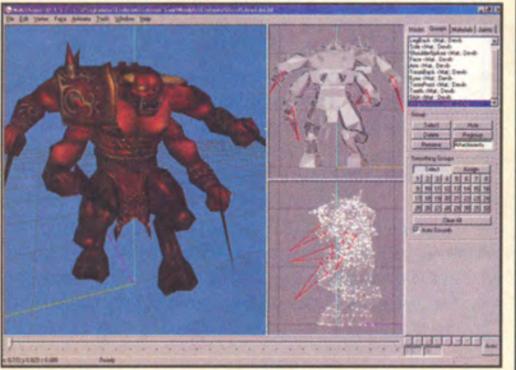
1. **Два высокоуровневых героя** с полными карманами редких шмоток. Портреты и озвучка в комплекте.

2. Несколько отдельных **портретов** для героев.

3. Для слабых духом, но хитрых телом: **трейнер**, один штука.

#05. Black and White

1. Утилита **Black and White Manager** поможет вам разобраться во всем том богатстве,



Empire Earth.

ИГРО МАНИЯ
№2 ФЕВРАЛЬ 2002
№1 В МИРЕ
ЖИЗНЬ – ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА – ВСЕГДА М А Н И Я
ДЕМО-ВЕРСИИ
ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ
ДРАЙВЕРА И СОФТ
DEATHMATCH
ИГРОВАЯ ЗОНА
МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА
РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
МАКСИМУМ ОТ MAX

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
Wizardry 8
Return to Castle Wolfenstein
Legacy of Kain 2: Soul Reaver
Европа 2 (Europe Universalis 2)
(Вероятно) Myth III, S.W.I.N.E., "Готика"

ИГРОВАЯ ЗОНА
Age of Empires II: Conquerors
Aliens vs. Predator 2
Arcanum
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Black and White
Championship Manager Season 01/02
Counter-Strike
Empire Earth
Демиурги
FIFA 2002
Heroes of Might and Magic III
Kohan
Max Payne
Operation Flashpoint
Quake III Arena
Red Alert II
Red Faction
Return to Castle Wolfenstein
Serious Sam (Крутой Сэм)
Starcraft
Startopia
Stronghold
The Sims
Wolfenstein 3-D
Zeus: The Master of Olympus
Дополнения к "Зоне": Tetripz, шахматы, Stoke Rider
Работы читателей "Мании"
Работы читателей "Мании"

ДЕМОБЛОК
Демо-версии
Смотрите на компакте
Патчи
Aquanox v.1.15 + 1.17
Ballistics v.1.0
Civilization III v.1.16f
Myth III v.1.0.2
Operation Flashpoint v.1.40
Red Alert 2: Yuri's Revenge v.1.001
RuneSword II v.2.2
Wizardry 8 v.1.0
Демиурги v.1.03
Ил-2 Штурмовик v.1.02
Трейнеры
Aquanox, Beach Head 2002, Casino Tycoon, Civilization 3, Comanche 4, Combat, Gorasul, Killer Tank, Master Rally, Megarace 3, Moto Racer 3, New York Race, Rayman M, Return to Castle Wolfenstein, Robin Hood, Robot Wars, Settlers 4: Mission Pack, Soul Reaver 2, Star Trek: Armada 2, Stronghold, Tintin Destination Adventure, Wizardry 8.

DEATHMATCH
UnrealXaosPack №07. Февраль.
Remorseless Mappack, DM-MoonRising, DM-Agear
Quake III: Arena
Мод Hunt
Unreal Tournament
Мод Boss of The Arena
Киберспорт
Клубные демки Quake 3 и StarCraft
Мод OSP 1.0
Компьютерные клубы России

ПО ЖУРНАЛУ
Rulezz&Suxx
Игровая графика
Heroes of Might & Magic 3,5
Кодовое Имя: Рай
Вскрытие
Blood 2 Editing Tools
Горячая линия
DirectX Uninstaller v.12
Интернет
FTP Wolf, FileFerret и WebFerret
Imici Messenger и PC-telephone
МатрицаПлюс
Карта-пример по Serious Sam
Почта "Мании"
Задачки по Heroes 3
Приколы по Half-Life
Вне компьютера: "Ролемансер"
AD&D / D&D: Undermountain
Action! System
Chainmail
Обновление к Warhammer Annual
Warhammer: Badruk 'Eadsplitta
Статьи портала "Ролемансер"
Вне компьютера: MTG

МОЗГОВОЙ ШТУРМ
Карты Counter-Strike
Скринтурс №02

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Jammer Professional 3.005
Atomic Clock Sync 2.5
Hyper-Snap DX 4
Xteq Systems X-Setup 6.1
NumLock Calculator
GetRight 4.5b + русификатор
Irfanview 3.61
Watznew 1.7
WinAmp 3 Beta 2.5
Плагины для FAR
Плагины для WinAMP
Обновления DLH
Magic Trainer Creator
Magic Suitcase
DivX 4
Adobe Acrobat

ДРАЙВЕРА
Matrox Win98/Me ver 6.82.013 (beta)
Power VR ver 1.4 (1.04.14.0028)

ИНФОБЛОК
Заказ номеров "Мании"
Компьютерные клубы России
Масса интересных статей
Тех. поддержка
Инструкции/Информация

(С) ИГРОМАНИЯ

Diablo 2: Lord of Destruction

которое вы находите на нашем компакте (карты, скины, модели). Удалить лишние и установить новые без утомительного раскидывания кучи файлов по разным директориям.

2. Новая версия плагина для универсального редактора моделей **MilkShape 3D**. Для непосвященных поясню, что с помощью этой программы вы можете создавать собственные модели белых и пушистых или черных и лысых существ, которыми потом замените стандартных горилл, черепах и медведей. Кстати, ***в одном из ближайших номеров "Мании"*** будет опубликован материал по основам и тонкостям работы в MilkShape.

#06. Championship Manager Season 01/02

1. Несколько **альтернативных вариантов оформления интерфейса**, от плакатов в духе "Быстрее, выше, сильнее" до легкой эротики с элементами жесткого порно.

2. Многофункциональный **редактор сейвов**. От количества опций глазенки сначала в кучку, а потом только разбегаются — изменять можно абсолютно все параметры сохраненки.

3. **Скин для Winamp**. Симпатично и удобно.

#07. Counter-Strike

Igromania Weapon&Skin Pack. ORANGE Edition #3



1. Начнем, как обычно, с **ножика**... Помнится, в одном из прошлых номеров я вспоминал про бейсбольную биту. Настало время для любимого инструмента начинающих гангстеров.

2. Заменой для 3-3 пускай послужит инструмент гангстеров опытных — **автомат Томпсона**, звезда 30-х.

3. Невзрачную модельку обожаемого мной шотгана 2-2 заменяем на выглядящий более достойно **Pancor Jackhammer**.

4. Замена для 4-3 — **H&K PG36k** собственной персоной.

5. И, наконец, замена для мясорубки — **Flak Cannon**. Это просто "мазафака", друзья мои. От одного вида этого монструозного девайса противники дохнут смертью быстрой, но мучительной. И не беда, что эта "дура" занимает пол-экрана, ведь солидная-то какая!

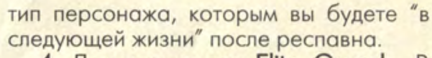
#08. Empire Earth

Свежие карты для свежей RTS: **Gallipoly**, **Scandinavian**, **Italy**, **Hamilcar**, **Great Britain**. Торжество Всеземной Империи продолжается!

#09. Etherlords ("Демиурги")

Рождественский подарок от **Nival** — очень оригинальная карта, совсем не похожая на стандартные. Подробности держатся в секрете, известно одно — при ее создании разработчики пользовались планом пожар-







ной эвакуации из офиса компании. Не поняли, к чему клоню? Тогда устанавливайте и смотрите...

#10. FIFA 2002

1. Дошло дело и до столь любимой народом "Фифочки". Первым делом могу порекомендовать к установке несколько наборов **рекламных щитов** — отечественных, украинских и итальянских.



2. Шесть альтернативных **мячиков**, в числе коих экземпляры типа фирменных "Адидас" и "Найк", "Советский кондовый" и несколько просто красивых мячей.

3. Домашний стадион команды Манчестер Юнайтед — Old Stafford.

4. Программа FIFA 2002 Configurator поможет вам полностью настроить игру "под себя" без ручного редактирования ini-файлов.

5. Программа GFXPak — подарок для тех, кто любит повозиться со внутренностями игры. Вытаскивает из архивов графические файлы, которые впоследствии можно изменить и закачать обратно, дабы видеть плоды трудов своих непосредственно в игре.

6. FIFA 2002 Replay Manager — отлично подходит для просмотра и редактирования сохраненных replay'ев (демок). Позволяет изменять самые различные параметры.

#11. Heroes of Might and Magic III

Сценарии Angelic Pride, Joke So Far и Separate Peace. Обязательно обратите внимание на раздел, посвященный работам наших читателей (то есть — вас), — там вы также найдете несколько карт для "Героев".

#12. Kohan

Официальный сборник карт, в состав которого входят всего два уровня — Simmetria и The Motherlode.

#13. Max Payne

1. Оригинальнейшая модификация, добавляющая в игру настоящий Railgun в первозданном, как в Quake 2, виде.

2. Модификация Performance Mod — настоящий подарок для обладателей слабых машин. Отключает множество эффектов, недоступных в стандартных настройках, в результате чего получаем прирост в скорости до 30%.

#14. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Стандартная подборка из **десяти синглплеерных миссий** (!) различного уровня сложности, в числе коих наиболее актуальные **две, посвященные Чечне и Афганистану!** Выкладываем специально для тех проворных, кто успел обзавестись официальной англоязычной версией игры. Остальные — складывают карты в укромном уголочке и с нетерпением ждут букинскую локализацию лучшей игры 2001 года!

#15. Quake III Arena

1. Три карты — Bridging the Gap, Clowning Around и Q3PacMan.

2. Две модельки — мультяшная **утка** и заяц **Макс** из старенького квеста.

#16. Red Alert II

1. Модификация RA2 Aftermatch — куча дополнительных юнитов и изменений в игровом балансе.

2. Три сборника карт: Hostile Shores, Sidwyndr Map Pack и Sidwyndr Map Pack 2. В каждом сборнике имеются как мультиплеерные, так и скирмишные карты.

#17. Red Faction

1. Дефматчевые карты, три штуки. Darkest Death, Rogue Runner и Phantoms.

2. Модификация Tracer Mod, добавляющая в игру эффект трассировки пуль.

3. Сингловая модификация Tweak Mod, вносящая множество изменений в баланс. Некоторое ваше оружие усилено, некоторое наоборот. С врагами ситуация та же.

#18. Return to Castle Wolfenstein

1. Утилита Wolf Demo Player, предназначенная для просмотра мультиплеерных демок без копания в консоли.

2. Свежая карта MP Generator. Очень грамотно спланирована.

3. Мультиплеерный **скрипт**, позволяющей легко и непринужденно выбирать тип персонажа, которым вы будете "в следующей жизни" после респавна.

4. Два скина для Elite Guards. В первом случае эти дамы будут щеголять **топлесс**, а во втором **и вовсе голые**. Детям до 16 (не) рекомендуется в особенности.

5. И на закуску — **две официальные обоины** для десктопа.

#19. Serious Sam ("Крутой Сэм")

То, чего так долго ждали. Это должно было появиться — и, наконец, появилось. Встречайте — **первый бот для "Сэма"**, Serious Boot, прост в обращении, неприхотлив, да и играет хорошо.

#20. Starcraft

1. Официальная кампания Dark Vengeance, включает в себя 8 сценариев, по неизвестным причинам не вошедших в комплект Brood War.

2. Утилита Starcraft Timer — включает прямо в игре небольшие часики, позволяющие измерять время постройки зданий и юнитов, эффективность раша и т.д.

3. Три скина для Winamp.

#21. Startopia

1. Первым делом позвольте представить официальную рождественскую миссию под названием Targatelli.

2. Вторым делом — **десять скинов** для персонажей игры.

3. Последним — **две официальных обоины**.

#22. Stronghold

Потихоньку стали появляться пользовательские сценарии. Сегодня у нас **три сценария** — военный, осадный и экономический.

#23. The Sims

Стандартная **подборка из множества предметов** плюс три шикарных, **полностью обставленных дома**.

#24. Wolfenstein 3-D

В свое время, описывая всяческие GLDoom'ы и GLDuke'и, я предрекал появление на свет 3D-ускоренной версии "дедушки жанра" Wolfenstein. Так оно и случилось, встречайте — GLWolf3D.

#25. Zeus: The Master of Olympus

Пять пользовательских эпизодов, каждый из которых содержит несколько заданий. Эпизоды следующие: Ambra, Perlis of Pirym, Atlantis, Sheep Island и War From Rod.

Дополнение к "Игровой Зоне"



Игрушка Tetripz. По сути своей — обыкновенный тетрис, да еще под DOS. Однако не стоит разочаровываться — залезайте поскорее в опции. У вас есть шанс увидеть тот же тетрис глазами человека, выпившего **ящик водки** или находящегося под сверхдозой ЛСД. Ощуще-









ния переданы достоверно — от вида алко-тетриса подташнивает, а тетрис кислотный уже и на тетрис не похож.

Игрушка, надо сказать, красивая, особенно эффекты от "препаратов", особенно в разрешении 1024x768. Судя по стилю, как графики, так и звука, над игрой работали люди, близкие к демо-сцене.



Дополнение к "Игровой Зоне" №02

Просто **шахматы**. Отечественная альтернатива всяким **Chessmaster**'ам. Двести килобайт — это вам не два компакта, спокойно можно принести на дискетке на работу и играть с коллегами, благо виндовский оконный интерфейс позволяет скрыть игру от зоркого глаза начальства или не в меру принципиального админа. Графика симпатичная, хотя и очень простая. Играть можно против компьютера либо по локалке. Игра позволяет бесконечно отменять ходы и ведет лог (контора пишет!). Уровень игры компьютерного противника оценить не могу, ибо шахматист я никакой.



Дополнение к "Игровой Зоне" №03

Трехмерный симулятор сноуборда **Stoke Rider**. Сильно напоминает игрушку **Tux Racer**, которую вы могли видеть на компакте прошлого номера. Приятная графика и музыка, множество трасс, удобное управление. Зеленый человечек, едущий на сноуборде, может выполнять несколько простых трюков плюс трюки посложнее, достигающиеся комбинациями клавиш.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "МАНИИ"

1. Герои для **Diablo II: LoD**. От людей, обозначающих себя в подлунном мире под именами и никнеймами **Snash**, **RockMet**, **Ivan Levdikov**, **Armon** и **Dr. Death**.
2. Обновленная версия модификации **Red Bullet** для **Max Payne** за авторством **KaB**.
3. Аркадная игрушка "**Воздушные бои**" от **Ильи Шишкина** и **Александра Филатова** (**Mr.Craft** и **[POD]Jumbot**) из г. Пушкино.
4. Кампания для **Heroes III** под кодовым названием "**Кабанчик**" от **Сергея Селиванова** заслуживает самого пристального внимания. Крайне рекомендуется почитать документацию к ней, дабы полностью въехать в сюжет. Хохотать будете долго.
5. Скин для **Winamp** от **Iwaro**. Посвящается нам любимым.
6. Украшалка для рабочего стола — **Винни-Пух**, летающий на воздушном шарике за курсором мышки. Прислал **Михаил Алексеевич Шмаков**.

ДЕМОБЛОК

Составитель "Демоблока" Алексей Бутрин ака B00T (boot@igromania.ru)

Демо-версии

Хотите знать, какие демки войдут на компакт? Вы не поверите, но я тоже хочу! Но пока не знаю... Вот пообещаю вам что-нибудь, а тут — БАЦ! И супердемка выйдет, и придется все менять. Обман получится, а я обманывать не любитель. Или, к примеру, вообще места под демки не останется. Испугались? Не бойтесь... Место под демки у нас найдется всегда.

Обратите внимание на обложку самой болванки компакта. Как правило, на ней мы пишем названия лучших демо-версий, вошедших на компакт. Ну а полный состав демок вы узнаете, запустив сам диск.

Патчи

В этом месяце уроды пропатч... извините — патчи уродились на славу! Такие вкусные и аппетитные, что хочется установить их, даже если и самой игрушки нет: "Ну нет игры — и не надо... Зато какой патч!"

Да и игры, под которые предназначены все эти суперзаплатки, — тоже загляденье. Ради эксперимента плюньте на эту страницу, где патчи перечислены, — 100% в хитовую игру попадете.

Подробное описание всех патчей и инструкции по их установке вы найдете на компакте.

Не исключено, что на компакт добавятся какие-либо важные патчи, вышедшие в последний момент.

Aquanox. Версия: 1.15 + 1.17.
Рейтинг: 4/5.

Ballistics. Версия: 1.0.
Рейтинг: 3/5.

Civilization III. Версия: 1.16f.
Рейтинг: 5/5.

Myth III: The Wolf Age. Версия: 1.0.2.
Рейтинг: 4/5.

Operation Flashpoint. Версия: 1.40.
Рейтинг: 3/5.

Red Alert 2: Yuri's Revenge. Версия: 1.001.
Рейтинг: 4/5.

RuneSword II. Версия: 2.2.
Рейтинг: 2/5.

Wizardry 8 (russion release). Версия: 1.0.
Рейтинг: 4/5.

Демиурги (Etherlords). Версия: 1.03.
Рейтинг: 4/5.

Европа 1492-1792: Время Перемен. Версия: n/a.
Рейтинг: 4/5.

Ил-2 Штурмовик. Версия: 1.02.
Рейтинг: 4/5.

ВНИМАНИЕ! Пояснения к системе рейтинга патчей переехали на компакт и теперь будут постоянно публиковаться именно там.

Трейнеры

Нет такой игры, для которой нельзя сделать трейнер или подобрать читы. Кто-то из разработчиков осознал эту простую мудрость и позволяет вводить читы в игре — и себе на нервах экономия, и умельцам не надо над трейнерами пыхтеть. Но таких продвинутых разработчиков мало. Поэтому мы продолжаем свою борьбу с человеческой упертостью и предлагаем вашему вниманию новую гигантскую подборку трейнеров:

Aquanox, Beach Head 2002, Casino Tycoon, Civilization 3, Comanche 4, Combat, Gorasul, Killer Tank, Master Rally, Megarace 3, Moto Racer 3, New York Race, Rayman M, Return to Castle Wolfenstein, Robin Hood, Robot Wars, Settlers 4: Mission Pack, Soul Reaver 2, Star Trek: Armada 2, Stronghold, Tintin Destination Adventure, Wizardry 8.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, запустив оболочку и зайдя в раздел "**Трейнеры**". Читинг непобедим! Аллилуйя!!!

DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский, а также Алексей Кравчун ("Клубы России"). "UnrealXaosPack" — от Unreal.Xaos.Ru.

UnrealXaosPack №07. Февраль.

Unreal.Xaos.Ru предлагает вам свежую подборку боеспособного сырья для **Unreal Tournament**. Вашему внимаю предстанут карты **CTFRM1-LightHeaded** и **CTFRM2-OverlookedPleasure** из *Remorseless Mappack* (который выкладывается целиком и, помимо названных, содержит еще ВОСЕМЬ карт), а также карты **DM-MoonRising** и **DM-Agear**. Все четыре карты снабжены детальными профессиональными рецензиями от журналистов **Unreal.Xaos.Ru**.



Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine и не только. Адрес сайта: http://unreal.xaos.ru. Подробности на компакте.

Quake III: Arena

Моды

Hunt. Этот маленький по весу мод никак не назовешь маленьким по содержанию. Изменено стандартное оружие, доведен до 300 единиц лимит






здоровья, сделан неприлично высокий лимит брони, дается полный набор стволов при респавне — но при этом столь же полное отсутствие оружия и боеприпасов на карте. Плюс ко всему — совершенно новый режим игры, смысл которого заключается в том, чтобы спасти вселенную путем сбора специальных артефактов.

Unreal Tournament

Моды

Boss of The Arena. Берем игрока, назначаем его царем и выдаем ему ряд преимуществ разной степени важности — например, повышенную скорость или огневую мощь. Убийца "монарха" захватывает трон и загребает бонусы. Просто, гениально и было реализовано еще во времена Unreal. Данный мутатор — очередная реинкарнация старичка King of The Hill.

Киберспорт

Клубные демки

Лучшие — невероятно мощные — Ку3-демки, и не откуда-нибудь, а со **Всемирных Кибериг в Сеуле**! Посмотрите, как сыграл серебряный призер LeXeR — это что-то с чем-то. Можете позвать на просмотр маму и бабушку.

А также — ***впервые на нашем компакте!*** — записи с финального и близких к финалу матчей по StarCraft! Зрелище бескомпромиссной борьбы между корейцем Slayer'ом и французом Elky. Для тех, кто ценит и понимает.

Моды

OSP 1.0

Финальная версия прославленного мода OSP весит 43 мегабайта. Не каждому квейкеру под силу ее скачать. Но "Игромания" не бросает своих читателей на произвол судьбы в столь ответственный момент! Берите долгожданный релиз OSP с нашего компакта.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ!

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России-матушке есть, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе *"ИнфоБлок"*.

ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Геймер и Денис Давыдов

Rulezz&Suxx

Графика

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска R&S. В числе прочих — шикарная, не побоюсь этого слова, галерея скринов из Battle Realms, включающая 30 специально отобранных нами экземпляров, и ударная коллекция крупных планов и пейзажей из **"Готики"**, которой посвящена обложка нынешнего номера "Игромании".

В центре внимания

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3,5

Мы справедливо надеемся, что эти несколько файлов сделают диск к свежему номеру **"Игромании"** хитом продаж. Все поклонники **"Героев"**! Все сочувствующие! И, наконец, все интересующиеся! Немедленно открывайте страницы рубрики **"В центре внимания"** и читайте беспрецедентное **интервью с разработчиками НОВОЙ ВЕРСИИ знаменитых третьих "ГЕРОЕВ"**. А потом — доставайте с полки соответствующие диски (если вдруг по какой-то роковой случайности вы снесли HoMM III с винчестера), ставьте игру, ставьте адд-оны, читайте инструкцию на нашем компакте и — барабаны! — с ее помощью устанавливайте HoMM 3,5. Все, что не смогли или не успели сделать в New World Computing, — сделали разработчики этого замечательного дополнения.

В центре внимания

КОДОВОЕ ИМЯ: РАЙ

Эксклюзивный саундтрек к грядущей тактической RPG от MiST land, в который "вшиты" примеры того, как в игре озвучены персонажи. И, само собой, подборка свежайших скриншотов. Есть что послушать, есть что посмотреть — и есть, чего ждать. Не забудьте прочитать в рубрике последние новости по **"РАЮ"** за авторством самого **Виталия Шутова**, лидера MiST land.

Вскрытие

Статья "Хищный Чужой в человечьей шкуре"

Blood 2 Editing Tools — пакет утилит, в состав которой входит программка для работы с ***.rez-архивами**.

Горячая линия

DirectX Uninstaller v.12. Программа позволяет легко и безболезненно удалить DirectX с компьютера. Например, чтобы поставить более раннюю версию или исправить возможные баги.

Интернет

Статья "Поиск по FTP"

Программы FTP Wolf и FileFerret — мощные средства поиска файлов через FTP. WebFerret — утилита, заменяющая онлайновые поисковики, ведет поиск файлов через Веб.

Статья "Игра по модему"

Две очень симпатичные утилиты для налаживания модемного коннекта между двумя компьютерами без выхода в Сеть — Imici Messenger и PC-telephone.

Матрица*Плюс*

Статья "Серьезное редактирование"

Карта-пример, созданная автором статьи **Андреем "reD^NameLess" Желтяком** специально для "Мании". Наглядная демонстрация работы триггеров и игрового баланса...

Почта "Мании"

1. Четыре задачки по Heroes of Might and Magic, присланные читателем журнала В.В.Барановым из Владивостока. Условия задачек оформлены в виде текста, который, при должном угле поворота глазных яблок, вы сможете прочесть, а сами задачи — в виде файлов. Задачки — классные! Попытайтесь счастья — попробуйте решить! Сумеете — можете считать себя героикоманом всех времен и народов.

2. В "ИнфоБлоке" — серия приколов по Half-Life, предоставленная вашему разумению тов. SectorchaOS из далекой Сибири. Возможно, подобные веселости и несуразности теперь будут на каждом нашем компакте. От вас зависит. Текст+картинки — берите да присылайте!

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.

Файлы

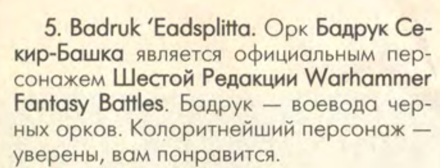
1. AD&D / D&D. Продолжаем радовать поклонников AD&D приключениями по этой системе. На диске расположилась классическая серия в стиле Dungeon Crawl — Undermountain, происходящая под городом Waterdeep. Те, кто уже перешел на Третью редакцию, не пройдут мимо официального модуля для воров и бардов!

2. Action! *Gold Rush Games*, анонсировавшая несколько месяцев назад разработку бесплатно распространяемой игровой механики Action! System (конкурент d20 system), объявила о начале ее бета-тестирования. Читайте правила новой игры!

3. Chainmail. Для тех, кто играет в D&D с фишками и миниатюрами, а также для тех, кто уже начал практиковаться в Chainmail, будут полезными развертки бумажной крепости. Мы пробовали — получается очень даже симпатично.

4. WFB / W40k. Не успел выйти ежегодник Warhammer Annual, как к нему уже выпустили официальное обновление.



5. Badruk 'Eadsplitta. Орк Бадрук Секир-Башка является официальным персонажем Шестой Редакции Warhammer Fantasy Battles. Бадрук — воевода черных орков. Колоритнейший персонаж — уверены, вам понравится.

Статьи

1. Рекомендации по правильному написанию модулей, подготовленные "магистрами RPG" *Makkawity* и *Mike*, окажутся полезны как тем, кто решил написать собственный модуль, так и тем, кто готовит приключения для собственной партии. Модули от *Makkawity* известны всей России, и сомневаться в компетентности авторов в данном вопросе не приходится.

2-3. *Godmaker* является автором статьи об описаниях в ролевых играх. Статья будет полезна как начинающим, так и опытным ведущим. Им же адресована и статья *Н.Пегасова "Принципы хорошего мастера игры"*.

4. Изначально предполагавшая для публикации на страницах "Игромании" статья *Антона Курина* (из MTG Team Drinkers), посвященная особенностям организации турниров и клубов по Magic: The Gathering в славном городе Киеве.

Клуб "Лабиринт"

В Москве в декабре 2001 открыт клуб интеллектуальных игр **"Лабиринт"**: коллекционных карточных, военно-тактических, ролевых и настольных. Схема проезда и описание сферы деятельности клуба — на компакте.

Все файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Все статейные материалы размещены в *"ИнфоБлоке"*.

Magic: The Gathering

Мы продолжаем лить воду на жернова той же мельницы. На компакте вас ожидают дек-листы играющихся сейчас колод, обновления правил и прочее подобное. В общем, то, что является для вас по-настоящему важным.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Геймер, Св. Торик & or@NGE

Конкурс по Counter-Strike

Наконец-то конкурс по Counter-Strike подошел к своему финалу. Карты-победительницы известны, и все они находятся на компакте, с чем нас с вами можно и поздравить. Среди них — множество потрясающих карт, которые, мы уверены, в будущем станут часто отыгрываться в компьютерных клубах. Для многих есть waypoints, предназначенные для использования PodBot, а для тех, у которых нет, — наверняка вскорости будут созданы. Тем более что в ближайшем будущем мы собираемся опубликовать руководство по созданию означенных waypoints. Итак: ура, товарищи! И — мигом на компакт, смотреть и играть!

Скринтурс №02. Февраль.

Ну куда же мы без него, родимого! Конкурс по имени **"Скринтурс"** продолжается, неизменный и непоколебимый. На компакте вы встретите очередные девять картинок, и вам предстоит отгадать, какая из них из какой игры происходит. Удачи вам!

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составитель: Алексей Бутрин aka BOOT (boot@igromania.ru).

Гвоздь программы

Jammer Professional 3.005. Наиболее яркий и могучий представитель племени программ, предназначенных для создания музыки на компьютере. Помимо создания и редактирования MIDI, обладает уникальной возможностью сочинять музыку и делать аранжировки для заданных гармонических последовательностей. Для того чтобы создать свой музыкальный шедевр, вам теперь не обязательно заканчивать консерваторию и не нужно часами перебирать и комбинировать аудиосэмплы!

Все существующие программы такого класса можно пересчитать по пальцам одной руки. Бесплатных же — не существует вовсе. Эту программу я дарю вам из своих старых запасов, собранных еще в те времена, когда Jammer выходил в виде полнофункциональной версии. *Рейтинг: 10/10*

Свежатина

Atomic Clock Sync 2.5. Синхронизирует системное время на вашем компьютере с показаниями точных атомных часов. Данные для синхронизации берутся из Интернета. *Рейтинг: 7/10*

Hyper-Snap DX 4. Новая версия самой популярной программы для снятия скриншотов. Море возможностей, удобный интерфейс. Всем, кто хочет запечатлеть свои виртуальные подвиги, настоятельно рекомендую. *Рейтинг: 10/10*

Xteq Systems X-Setup 6.1. Есть такой термин — тюнинг, который означает точную настройку. X-Setup предназначен для тюнинга Windows от древней 95-й до новейшей XP-версии и позволяет настраивать более 750 (!) скрытых параметров, до которых никак не добраться стандартными средствами. Программа незаменима для системных администраторов, да и продвинутым пользователям тоже придется по душе. *Рейтинг: 8/10*

NumLock Calculator v 3.2 Final (build 121). Калькулятор. Прост в использовании и настраивается под конкретные нужды — от бухгалтерского калькулятора до инженерного монстра. Да еще и выглядит симпатично. *Рейтинг: 8/10*

GetRight 4.5b. Новая версия одного из лучших даунлоад-менеджеров для скачивания файлов из Интернета. Программа хороша в первую очередь для опытных пользователей, так как имеет кучу настроек, в которых далеко не все любят копаться. В комплект установки входит и русификатор. *Рейтинг: 9/10*

Irfanview 3.61. Просматривает все, что смотрится, и — до кучи — проигрывает все, что проигрывается (видео, аудио...). Достойный аналог известнейшего ACDSee, причем, в отличие от него, безглючный. И — бесплатный! Безусловный хит! *Рейтинг: 10/10*

Watznew 1.7. Агент для проверки почтовых ящиков, обновлений на сайтах, новостей и прочей свежатины. Гибко настраивается под ваши нужды и позволяет всегда быть в курсе последних событий. *Рейтинг: 8/10*

WinAmp 3 Beta 2.5. Свежайшая версия лучшей программы для проигрывания MP3. Новшества: интернет-радио, обновленный дизайн, media library для каталогизации ваших файлов и еще около десятка менее значимых усовершенствований и дополнений. *Рейтинг: 10/10*

Добавления/апдейты

Плагины для FAR

1. 7-ZIP. Выполняет прозрачную архивную обработку — файлы в архиве обрабатываются так же, как если бы они были в обычной папке, не используя внешние программы-архиваторы! *Рейтинг: 7/10*

2. Cheeper-2. Клавиатура зазвучит, как старая добрая печатная машинка. *Рейтинг: 5/10*

3. MSIE cache browser. Позволяет просматривать содержимое кэша Internet Explorer, удалять кэшированные файлы/записи, а также выполнять "починку" испорченных данных в кэше. *Рейтинг: 8/10*

4. [ESC] Editor's settings changer. Предназначен для автоматического изменения настроек текущего редактора с учетом типа редактируемого файла. *Рейтинг: 6/10*

5. Expression Calculator. Калькулятор с расширенным набором функций. Предусматривает расширение за счет подключаемых модулей. *Рейтинг: 9/10*

6. Shell Launcher. В контекстное меню "Проводника" добавляется несколько команд: копирование полного пути до файла/папки в буфер обмена; то же, но для всех выделенных файлов/папок; открыть файл редактором; открыть файл просмотрщиком; открыть FAR (на панели уже будет нужная папка). *Рейтинг: 8/10*

Вертолет Военно-морских сил США летел на один из тихоокеанских островов с секретной миссией. Недалеко от места посадки вертолёт был сбит - он рухнул в густые заросли джунглей. Один из членов экипажа, майор Джеффри, погиб, второй - лейтенант и пилот Китти Хок - осталась в живых. Ей повезло больше, чем погибшему майору Джеффри, но теперь Китти предстоит выполнить миссию самостоятельно.

Цель лейтенанта ВМС Китти Хок - уничтожить защитную систему острова и найти Полковника, бывшего солдата, психически ненормального маньяка, который пытается создать генетически модифицированного супер-солдата. В ходе миссии Китти узнает, что это Полковник виновен в падении вертолета и смерти майора Джеффри.

Полковник вместе со своими учеными кажется неуязвимым врагом. Кажется, что фортуна отвернулась от Китти. Но ее решимость и подготовка в отряде S.E.A.L. станут ее основным оружием.

Трёхмерный приключенческий экшен

CONSEAL

Прекрасный Лик Смерти



- **богатый арсенал оружия**
- **четко проработанная 3D графика**
- **удобное управление**
- **главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит**
- **потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей**
- **комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре**







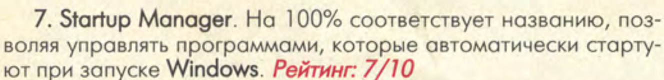
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;**
e-mail: **office@russobit-m.ru**
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**
телефон технической поддержки: **212-27-90**







г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10 универсам
«Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20



7. Startup Manager. На 100% соответствует названию, позволяя управлять программами, которые автоматически стартуют при запуске Windows. *Рейтинг: 7/10*

8. Uninstall. Предназначен для замены стандартной панели Add/Remove Programs в Windows. Теперь все то же самое можно делать непосредственно из Far. Плюс имеется полезнейшая функция: удаление записи о программе из реестра для случаев, когда вы удалили программу вручную. *Рейтинг: 10/10*

9. WARPed Mouse Wheel. Плагин для поддержки работы с мышиным колесиком в Far. *Рейтинг: 7/10*

Плагины для WinAMP

1. DeCiSoft Equalizer. 32-полосный эквалайзер.
2. Dee. DSP-плагин для дополнительной обработки аудиопотока с целью повышения качества звука.
3. Ogg Vorbis Encoder. Заменитель стандартного output-кодера, дающий более высокое качество звучания.
4. Russian language packs kit. Набор для русификации.
5. VERITAS CD Recording Plug-in. Плагин для нарезки CD непосредственно из WinAMP.
6. ДЕВЯТЬ плагинов для визуализации: Morpheus The Revenge2, Part Way to Demiurgy, Pottsy AVS, Series5, Simplisity, Skies Fall In, Super Pack 1 For WinAMP 3, Waog01a, Whacko AVS III.

Dirty Little Helper (DLH)

В прошлый раз модуль для DLH все же в последний момент появился и, конечно же, был нами помещен на компакт. В этот раз ничего пока не видно, тишь да гладь... Но если появится — разумеется, поставим.

Стандартный набор

Magic Trainer Creator. Утилита для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики ***"КОДекс — Шестнадцатиричные коды"***.

Magic Suitcase. Для фанатов Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Сейчас в ее базе есть все существующие карты.

Помимо перечисленного, на компакт выкладывается DivX 4, без которого, кроме всего прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик, и Adobe Acrobat для чтения pdf-файлов. А на следующем компакте еще раз выложим FAR.

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

Свежие драйвера для видеокарт, основанных на Matrox G200/G400/G450/G550 и Power VR Kyro/Kyro II. На этот раз мы решили ограничиться только одной операционной системой — Windows 98/Me, за счет чего в освободившееся место удалось впихнуть два разных комплекта "дров".

Драйвера Matrox Win98/Me ver 6.82.013 (beta) от 24 декабря 2001 г. Исправлен ряд ошибок, допущенных в предыдущей версии. Перед установкой необходимо удалить имеющиеся драйвера с помощью апплета **"Установка и удаление программ"** (Add/Remove Programs) в **"Панели управления"**. Поддерживаются следующие GPU: G200, G400, G450, G550.

Драйвера Power VR ver 1.4 (1.04.14.0028) от 07 января 2002 г. Улучшена производительность и исправлены ошибки, приводившие к графическим артефактам в Quake III/Serious Sam. Поддерживаются чипы Kyro и Kyro II.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

1. Перечень номеров *"Мании"* с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте). НАПОМИНАЕМ, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция **по установке модов и демок для "Deathmatch"**.

3. Сводная ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

4. Статьи, предоставленные порталом **"Ролемансер"**.

5. Блок **несуразностей по** Half-Life, протянувший к "ИнфоБлоку" свои щупальца из раздела **"Почта "Мании"**.

6. Информация **о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте.**

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: ГЕЙМЕР *(gamer.sobaka.igromania.ru).*

Редакторы "Игровой зоны": АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН и ГЕЙМЕР.

Программирование компакт-диска: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■



Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru
Sarcastic Rebel
retro_parrot@yahoo.com

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

BloodRayne

Жанр: Action/Adventure
Издатель: Не объявлен
Разработчик: Terminal Reality
Похожесть: Nocturne, серия Blair Witch
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Конец 2002 года

После непродолжительного молчания авторы **Nocturne**, одного из самых удачных компьютерных ужастиков, снова в деле! Их новая игра — брутальный "нуар" с легкими вкраплениями постмодернизма и ненавязчивой эротики. Сюжет **BloodRayne** повествует о тяжелой судьбине девушки-вампира в буржуазной Америке тридцатых годов. Взятая на поруки и воспитанная сотрудниками секретного правительственного паранормального агентства (того самого, где работал знаменитый Стрэнджер из Nocturne), Бладрейн выросла и превратилась в ту редкую представительницу вампирского рода, которая в борьбе за добро и мировой гуманизм отрывает в день по десятку голов апологетов "сил зла".

Помимо традиционно закрученного сюжета, под завязку напичканного мировыми заговорами, библейскими пророчествами и потусторонними кошмарами, BloodRayne собирается огорошить нас доселе невиданными в жанре инновациями. Главная героиня, как и подобает настоящему вампиру, отличается силой богатыря Динамита, ловкостью прыгуна Сергея Бубки и кровожадностью боксера Миши Тайсона. Для постоянной поддержки своих сверхвозможностей она вынуждена питаться кровью убиенных жертв, и чем больше галлонов бордовой жидкости удается высосать из противников, тем сильнее становятся ее вампирские способности.

Со временем к десятиметровым прыжкам и оглушающим апперкотам прибавится ночное зрение, "чутье" на опасность и возможность "замедлять" время, впадая в гипнотический транс. Разработчики старательно открещиваются от подозрений в заимствовании **Max Payne**'овского bullet-time и планируют ни много ни мало совершить революцию в жанре с помощью многочисленных, но пока засекреченных экспериментов с последней версией небывало реалистичного движка **Infernal Engine**. Напряженно ждем обещанных "шокирующих подробностей".

Chrome

Жанр: Action/RPG Издатель: Не объявлен
Разработчик: Techland * Похожесть: Red Faction, Project IGI
Системные требования: PII-333(500), 128(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Весна 2002 года

Польская компания **Techland** объявила о своем новом проекте — игре **Chrome**. Это классический экшен от первого лица, действие которого происходит в далеком техногенном будущем. В отличие от **Red Faction**, аналогии с которой неизбежны, сюжет игры разворачивается вдали от Солнечной системы. Между несколькими колониями идет жестокая война за месторождения природных ресурсов. Вы играете роль звездного наемника Логана — типичного охотника за наградой, который не желает упустить свой шанс разбогатеть на этой заварушке.

Ваш арсенал состоит из тривиальных ножей, пистолетов и всевозможного автоматического оружия. Есть также снайперская винтовка,



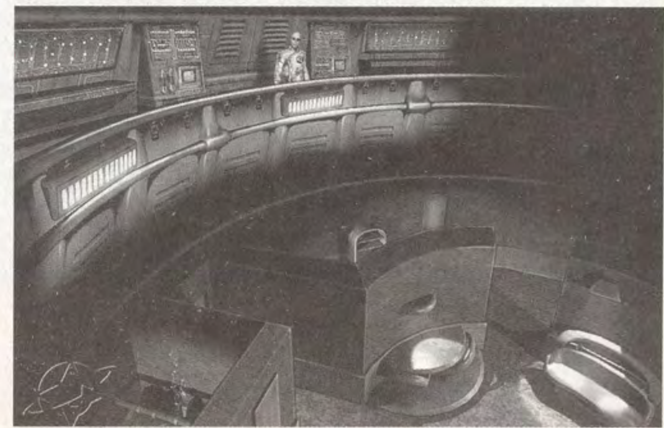
плазменное ружье, огнемет и родной ракетомет. Можно будет питаться всевозможными стимуляторами, повышающими выносливость и меткость, и даже вживлять себе имплантанты — для тех же целей. А также пользоваться персональным радаром и сонаром, ставить мины и ковырять в зубах — тоже специальным гаджетом.

По ходу игры вы побываете на нескольких планетах с весьма разнообразной природой. Кроме тропических джунглей, полей и гор, вам удастся посетить военные базы, орбитальные станции и, разумеется, шахты, штольни, карьеры и катакомбы. Даже на местную луну слетать позволят. Открытые пространства на скриншотах смотрятся весьма недурно, даже красиво, текстурки подобраны искусно и ненавязчивы, а линия горизонта удалена на приличное расстояние. Качество исполнения флоры заставляет вспомнить **Venom**, и в целом мнение об эстетической стороне игры складывается отличное. Сейчас игра находится на начальных стадиях разработки, и известно о ней немного. Ждите наших дальнейших публикаций.

Deus Ex 2

Жанр: Action/RPG Издатель: Eidos
Разработчик: ION Storm
Похожесть: Deus Ex, System Shock 2
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Конец 2002 года

Первые метели принесли нам первые новости о долгожданном сиквеле культовой киберпанк-RPG. После того как из **ION Storm** с треском вылетели **Джон Ромеро** и **Том Холл**, единственным ответственным за судьбу компании остался **Уоррен Спектор**, отец самой парадоксальной игры прошлого года — **Deus Ex**. Почувствовав неслабый груз ответственности,





Уоррен подошел к разработке единственной числящейся в активе компании игры со всей возможной серьезностью. Отныне никакого рекламного ажиотажа, никаких комментариев по поводу сюжета и никаких "альфа-скриншотов" — только замысловатый концепт-арт, маленький список "фич" и строго установленная дата релиза. Конспираторы.

Однако кое-какие подробности о будущем шедевре все-таки удалось унести из-под носа бдительного Уоррена. Вот что нам известно о Deus Ex 2 на сегодняшний день. Во-первых, игра будет самым что ни на есть прямым сиквелом предыдущей части — сюжетная линия продолжится сразу с того места, где закончился оригинал (а вот с какой из *трех* из этих концовок — уже вопрос). Наряду с хорошо известными нам персонажами появятся еще множество и друзей, и врагов, а в качестве главного героя наряду с Джей-Си Дентоном будет выступать некая женщина-киборг.

Планируется качественно переиначить графическую основу проекта. Так, место порядком уже устаревшего движка **UT** займет самый перспективный на сегодняшний день движок **Unreal Warfare**. Появится бесконечное множество новых видов оружия, кибернетических "аугументаций" и профессиональных "скиллов" для каждого персонажа. Особое место в проекте будет занимать "эмоциональное восприятие" — специальная разветвленная система AI, которая научит NPC адекватно реагировать на поведение вашего персонажа и составлять о каждом поступке героя свое собственное мнение.

В настоящий момент разработка игры идет полным ходом, и уже к весне авторы планируют выйти из "технической стадии" и сконцентрироваться на проработке уровней, оружия, скиллов, корректировке баланса и т.п. Примерно к этому же времени ожидается появление первых вменяемых скриншотов и долгожданных подробностей о сюжете и новых действующих лицах. Ждем буквально с открытым ртом.

Heli Heroes

Жанр: Action
Издатель: Topware Interactive, Snowball
Разработчик: Reality Pump
Похожесть: Desert Strike, Seek & Destroy
Системные требования: PII-400, 64Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Февраль 2002 года

Авторы одной из первых удачных трехмерных стратегий **Earth 2150** планируют полномасштабное нашествие своего уникального игрового движка на PC и X-Box в виде ядра нескольких игр совершенно разных жанров. Помимо многочисленных продолжений "Земли 2150", приблизительно ко Дню Защитника Отечества на прилавках должна появиться новая аркадно-милитаристическая стрелялка **Heli Heroes**. Сюжет игры, как и большинства других творений **Reality Pump**, разворачивается во время третьей мировой войны и раскрывает душещипательную историю про отряд славных американских вертолетчиков, сражающихся с напирающей с востока "советской заразой".



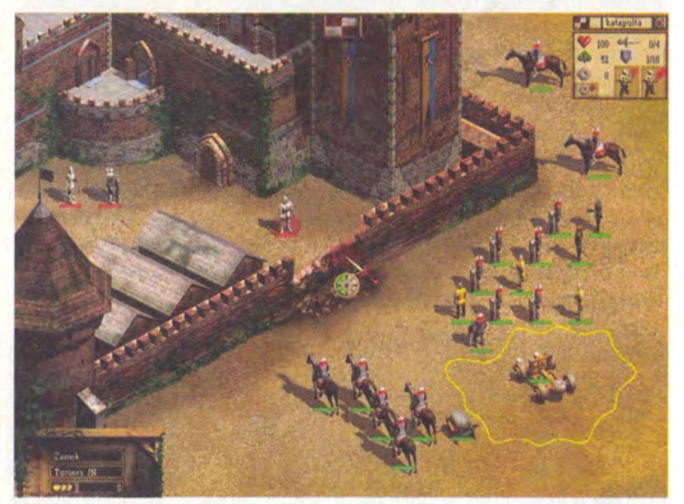
Игра будет сделана в традициях старых добрых аркадных шутеров "с видом сверху", а по устройству миссий и типу геймплея напомнит древний сериал **Strike**'ов (**Desert**, **Jungle** и **Soviet Strike**). Планируется около двадцати летных заданий, а территория боевых действий протянется от слепящих снегов Аляски до выжженных пустынь Ирака. Помимо основного занятия (изничтожения вражеских "К-50" и "МИ-24") нашим "Апачам" предстоят опасные диверсионные задания в глубоком русско-арабском тылу, борьба с боссами (секретными экспериментальными футуристическими механизмами вражеской стороны) и даже ковровые бомбардировки городов и аулов проклятого агрессора.

Как видно, Heli Heroes не замахивается на что-то основательное или эпическое — нас ждет всего лишь занятная стрелялка на позабытую вертолетную тему.

Knights Of The Cross

Жанр: Turn-based strategy
Издатель: TBA * Разработчик: Cenega
Похожесть: Defender of the Crown, Lords of the Realms
Системные требования: PII-366, 64(128)Mb, 8Mb Video
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Зима 2001/2002 года

Сюжет походовой стратегии **Knights of the Cross** основан на истории теплых отношений Германии и Польши в XV веке. В то время битые и купанные в Чудском озере ливонские крестоносцы возвращались домой. А дорога лежала через Польшу. Ну вот и вторглись со злости к шляхтичам. В этой войне вы можете встать на сторону польского короля или послужить главе Ордена крестоносцев.



Так или иначе, военные походы вы начинаете простым феодалом с небольшим войском и парой килограммов золота в сундуке. Золото — единственный ресурс игры, нужный для вооружения и тренировки солдат. Именно тренировки. "Строить" воинов нельзя — только нанимать в промежутках между миссиями. Если вы победили в сражении, король наградит вас добрым кушем. Если же вас разобьют наголову, Его Величество все равно подкинет золотишка — на зализывание ран. Война одной проигранной битвой не кончается. Причем в случае победы количество вырученных денег напрямую зависит от цены, которой эта победа достигнута. Разорили деревню и понесли тяжелые потери — глодайте кости. А ежели захватили замок и отделались парой ссадин — получите мешок злата и добровольцев впридачу. Свободное золото также можно потратить на покупку нового оружия, доспехов и тренировку солдат. Впрочем, воины могут приобретать навыки и в бою.

Управление войсками напоминает стилизованные шахматы — каждый воин ограничен лимитом расстояния, которое он может пройти за ход. Конники обладают утроенным "радиусом действия", а лучники, арбалетчики и осадные машины могут поражать цели на дистанции. Забавно, что при таких правилах разрешается выделять юниты

рамочкой и приказывать всем сразу. Естественно, каждая из сторон обладает собственным набором юнитов и особых хитростей. Закованные в тяжелые латы воины Ордена уступают полякам в скорости, но их броня способна выдержать несколько лишних ударов. Чтобы достичь успеха, игроку необходимо учитывать особенности своей армии и комбинировать различные типы войск. Пикенеры, например, хороши в обороне, особенно супротив конницы, а меченосцы незаменимы при штурме крепостей.

Игроку предложат пройти 49 миссий на стороне Польши и 53 за рыцарей Ордена, плюс имеется 23 карты для многопользовательского режима. Игровые ландшафты исполнены в меру симпатично, достаточно разнообразны и богаты мелкими подробностями. Изменчивая погода так и норовит удружить вам ветерком, который сдует стрелы ваших лучников, или засыпать снегом дороги, что замедлит движение кавалерии. По заверениям разработчиков, природа в движении столь же красива, как вода на скриншотах.

Кроме случайных стычек, в игру войдут важнейшие сражения столетия, такие, скажем, как битва при Грюнвальде в 1410 году. Но стараниями игрока история может пойти совсем неисторическим путем — все зависит от его командирских талантов.

На данный момент проект полностью завершен, и игра появится на прилавках, как только **Cenega** окончательно договорится с издателями. Так что, паны Квитицы, подергайте сабельки в ножнах — кабы не примерзли.

Mall Tycoon

Жанр: Экономическая стратегия
Издатель: Take Two Interactive
Разработчик: Holistic Design
Похожесть: Startopia
Системные требования: PII-333(600), 64(128)Mb, 4(16)Mb Video
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Зима 2002 года

Судя по скорости, с которой появляются новые экономические стратегии, симы менеджеров и прочие магнаты-тайкуны, мы в недалеком будущем сможем поиграть, скажем, в симуляцию сети питьевых фонтанчиков, порулить в правлении профсоюза мороженщиков или влезть в просторные штаны директора районной овощной базы и завхоза-пасечника. Побаловавшись с **Zoo** и отведав второго **Fast Food**,



мы беремся за **Mall Tycoon**. Игрушка представляет собой трехмерный симулятор крупного торгового центра.

Mall — огромный магазин, где можно купить абсолютно все, от горсти леденцов до маленького самолета. Это маленький город товаров, услуг и развлечений, где люди проводят добрую половину уикенда. Основным доходом хозяина Mall'а является рента, которую платят владельцы магазинов, расположенных на территории комплекса. Чем лучше идут дела у торговцев, тем больше прибыли приносит весь Mall. Покупателей привлекают крупные техномаркеты вашего центра и распродажи. Потом люди расходятся по бесконечной сети мелких магазинчиков и лавок, по всевозможным бутикам и выставкам, парикмахерским и татуировочным салонам. Вдоволь намотавшись, они захотят поесть, передохнуть и немного развлечься. Для этого на их пути вы размещаете уютные ресторанчики, кафе, бары, небольшие аттракционы, салоны игровых автоматов, спортивные секции, кинотеатры или просто фонтаны и клумбы с лавочками вокруг. Mall живет и дышит, подобно живому организму, а от вас требуется грамотно спланировать его анатомию, чтобы все его компоненты были уместны и дополняли друг друга, и чтобы человек, пришедший за перочинным ножиком, остался на весь день и накупил целый воз надувных лодок.

Строительные работы напоминают сбор конструктора. В нашем распоряжении более 250 различных магазинов и невообразимое количество предметов интерьера и декоративных украшений. Для содержания всего комплекса в чистоте и порядке вы нанимаете техников и охрану и выделяете немного места под вспомогательные помещения. Чтобы привлечь больше посетителей, вы устраиваете праздники, шоу и розыгрыши, нанимаете актеров, клоунов и дедов морозов. Кроме того, при планировке нужно будет учитывать потребности, пристрастия и возможности различных групп покупателей. Другими словами, игра предоставляет вашей изобретательности практически бесконечное количество средств и вариантов. В Mall Tycoon войдут несколько сценариев вроде "привести в порядок запущенный торговый центр" или "защититься от набегов несунов", а также режим free-build.

nTrap

Жанр: Action/Simulator
Издатель: Не объявлен
Разработчик: AGD-Software
Похожесть: Нет
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей
Дата выхода: Конец 2002 года

"Представьте себе пространство, не ограниченное четырьмя стенами, свободный от предрассудков ньютоновской физики мир, в котором вы в мгновение ока можете подняться до заоблачных высот, а оттуда упасть в океанские пучины или улететь в далекий космос. Мир, в котором вы как нигде сможете почувствовать себя всемогущим, стать богом". Определенно, у **AGD-Software** есть все поводы гордиться собой и своим любовно взлелеянным детищем **nTrap** — дикой помесью симулятора, аркады и еще черт знает чего. Перед нами предстает совершенно новый жанр — симулятор эдакого межпространственного футуристического пепелаца, вооруженного по последнему слову науки и техники далекого будущего.

Когда мировая экономика полностью сосредоточилась в руках нескольких крупных корпораций, а промышленный шпионаж достиг невиданных доселе высот, на поля информационных сражений вышли так называемые "сетевые звероловы" (network trappers) — секретные корпоративные агенты, специально обученные "пространственному киднеппингу" — похищению людей и добыче необходимой производственной информации. Каждый из н-трапперов вершил свои темные делишки при помощи личного... хм... агрегата, способного перемещаться с умопомрачительной скоростью по всем измерениям пространства, совершенно независимого от ок-



ружающей среды и не делающего различий между безвоздушными просторами космоса или многоатмосферным давлением океанских глубин.

Благодаря своему ноу-хау, **Magrathea Simulation Engine**, — движку, обученному "выборочному рендерингу" окружающего пространства и "предсказательному" обсчету всех задействованных в игре цифровых объектов, разработчикам удалось создать действительно безграничный мир. В качестве бонуса к новой технологии поставляется игра — странное сочетание тактики, космического симулятора и платформенной аркады. Что из себя представляет игровой процесс на практике — тяжело представить даже в общих чертах, однако мы постараемся пристально следить за судьбой nTrap и, как только появятся первые вменяемые новости по поводу геймплея, — вы узнаете об этом первыми.



Operation: Red Hammer

Жанр: Tactical Action
Издатель: Codemasters
Разработчик: Bohemia Interactive
Похожесть: Operation Flashpoint
Системные требования: PIII-800, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Зима 2001/2002 года

Operation Flashpoint: Cold War Crisis можно по праву назвать самой серьезной в жанре экшен игрой "про войну". Проходишь ее в десятый раз — а хочется еще и еще. Поразительно точная атмосфера боевых действий; реализм взаимодействия разных родов войск на уровне тренировочных симуляторов Пентагона; природа, которой можно наслаждаться часами, — этот список поистине бесконечен. Радовало еще и то, что создатели игры не пели хвалебных песен ни во славу американского, ни во славу русского оружия, и технико-исторический баланс, хоть и с мелкими оплошностями, все же был соблюден. Тем не менее, иногда просто я не мог устоять перед желанием выбросить назойливую M16 и схватить трофейный АК. Скоро, благодаря стараниям **Bohemia Interactive**, я снова буду счастлив.

Разработчики одним махом перевернули концепцию правых и виноватых с ног на голову и предложили нам увидеть конфликт на вымышленном архипелаге с другой стороны. Действие аддона **Red Hammer** происходит еще до военной операции сил НАТО. Мы принимаем участие во вторжении на острова Эверон и Малден на стороне войск СССР. Теперь наш герой — офицер спецназа Дмитрий Лукин. Прирожденный лидер и профессиональный убийца, он далеко бы продвинулся по карьерной лестнице, если бы его не понизили



в звании за чрезмерное самомнение, несоблюдение субординации и вызывающее выражение морды лица.

Советская кампания будет проходить на известных нам по первой части островах, — которых, между прочим, хватит еще на добрый десяток аддонов. Кампания состоит из 20 миссий, не считая несвязанных между собой операций. По ходу игры вы встретите знакомых персонажей, снова побываете в городках Мортон, Худан и Чапой. Сможете опробовать в деле несколько новых образцов стрелкового оружия и техники. Также в игре присутствуют все виды вооружений, представленные в последних патчах.

В качестве вишенки, венчающей этот пирог, разработчики обещают нам несколько новых роликов и профессиональную озвучку персонажей игры. Вероятно, что, пока вы дочитываете эти строки, диски с игрой уже высыпают на заснеженные лотки и прилавки вашего города. Надевайте валенки — Red Hammer нельзя проспать.

Project IGI 2

Жанр: Tactical Action
Издатель: Codemasters
Разработчик: Innerloop
Похожесть: Project IGI, Delta Force, Operation Flashpoint
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Весна 2002 года

Сменив издателя, заматерев и научившись крепко стоять на шаткой почве игровой индустрии, **Innerloop** готовит продолжение своей самой успешной игры 2000 года — **Project IGI** за номером 2. К сожалению, положение дел в стане тактических экшенов таково, что ни одной игре не удастся избежать прямого или косвенного сравнения с **Operation Flashpoint**, безусловным лидером жанра. Так вот, вторая часть Project IGI совсем на него не похожа — это игры разных весовых категорий.

Вместо бессмысленной гонки за лидером и придания своему проекту максимальной реалистичности Innerloop решили удариться в окончательную "рэмбовщину" и сделать забавный симулятор сверхчеловека-с-пулеметом, в котором, помимо прочего, присутствует весьма ощутимая доля "всамделишности" и иллюзия "натуральности" происходящего. На сей раз действие игры разворачивается в России, Ливии и Китае — в рамках трех кампаний, связанных единым сюжетом.



Написанный "с нуля" движок за мгновения обсчитывает огромнейшие участки полигональной поверхности, так что, вполне возможно, нашему герою разрешат не только бегать на своих двоих, но и с комфортом посидеть за баранкой разномастных военных машин. Планируются также новые виды оружия и "шпионские устройства" вроде жучков, радиоуправляемых бомб, бесшумных газовых мин и обыкновенных "растяжек".

Кроме того, в игре наконец-то появится мультиплеер, представленный в виде как "геройски ориентированных" побоищ один на один, так и командных, тактически продуманных вылазок на террито-





рию компьютерного или живого противника. Потенциал у IGI 2 имеется немалый, но вот удастся ли воплотить все запланированное за несколько оставшихся до релиза месяцев? Скоро узнаем.

Rabid Dogs

Жанр: Походовая тактическая стратегия
Издатель: Zuxxex * Разработчик: Nekrosoft
Похожесть: Jagged Alliance, Fallout
Системные требования: PII-333, 64(128)Mb, 8Mb Video
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Осень 2002 года

Это жесткая игра про плохих парней. Ее герои — дешевые киллеры, бритые наемники, сутенеры и грязные алкаши. Эти благородные люди ведут обычный для них образ жизни: режут, кромсают-убивают, все ломают, грабят и похищают, отмачивая в процессе смачные черные шутки. Сюжет игры летит с бешеной скоростью, калеча невинные души игроков и безобразно хохоча над остатками морали. В сторону известных и великих людей, политиков, героев фильмов и поп-звезд, книг и игр отправляются сотни недвусмысленных намеков. Люди с самого дна общества плевать хотели на ценности "цивилизованного мира". Это мир, где правят законы Мерфи. Мир, где Хорошо — Плохо, а Плохо — и того Хуже.



Rabid Dogs — изометрическая походовая тактика "наподобие **Jagged Alliance**". В игре есть и элементы RPG — вы можете развивать физические и умственные показатели своих героев. Набор холодного и стрелкового оружия достаточно широк даже для городских трущоб.

Разработчики обещают наделить модели людей естественной пластикой движений, заставить их тела реалистично дергаться под автоматными очередями, достоверно вскидывать на плечо "калаши", прятаться за естественными укрытиями и крутить баранки джипов. Проект находится в зачаточной стадии развития, но, думаю, к весне-лету мы узнаем, где собака порылась.

Titans of Steel 2: Warring Suns

Жанр: Варгейм
Издатель и разработчик: Matrix Games
Похожесть: Любые варгеймы
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Весна 2002

Warring Suns — игра по меньшей мере странная. Во-первых, это варгейм. Во-вторых, это варгейм про гигантских прямоходящих роботов, "мехов". В-третьих, это сиквел "сверхпопулярной" первой части (вся сверхпопулярность которой заключалась в ее абсолютной бесплатности), ну и в-четвертых, это, мягко сказать, очень анахроничная игра. Очень старая, почти древняя игра. Игра-реликт. Хоть сейчас в музей.



Шестигранные хексы вызывающе торчат во все стороны; переливаясь кислотными оттенками, со скриншотов жутковато глядят образчики радикальных неопримитивистских полотен актуальной направленности, а про музыку и звук известно лишь только то, что они будут. Кошмар и дичь. Однако погодите бить в склянки и в негодовании переворачивать страницу — **Titan of Steel** заинтересовал нас по той простой причине, что в тех же Штатах игру ждет непростительно большое количество человек. Целая армия фанатов со своими сайтами, форумами и конспиративными IRC-каналами уже полгода готовится к почетной встрече, смакуя немногочисленные и крайне неохотно раскрываемые разработчиками подробности касательно грядущего сиквела.

Другая причина, по которой следует обратить на Titan of Steel самое пристальное внимание, касается полной открытости игры для редактирования и всяческих модификаций. Редакторы карт, миссий, кампаний, графики, звуков и всего остального входят в комплект поставки. Также на сайте разработчика планируется централизованная организация обмена самопальными шедеврами между коллекционерами. Чем обернется поставленное на промышленный конвейер народное творчество, предсказать пока трудно.



Антон Голицин
(liebertosha@igromania.ru)
и Kennet (
kennet@freemail.ru)

STAR WARS Jedi Knight II: Jedi Outcast





Один удар – два трупа. И вспоминаем "Руну" с Blade of Darkness.

Dark Forces II: Jedi Knight был для своего времени очень неплохой игрой. Лихая сюжетная линия, приправленная поединками на световых мечах, общение с персонажами, выполнение квестовых задач... Нашим альтер-эго в игре был молодой имперский офицер-перебежчик и будущий джедай Кайл Катарн. Движимый благородной целью отомстить за отца, он переметнулся на сторону повстанцев. После чего, на протяжении игры и адд-она Mysteries of the Sith, надлежащим образом мстил и вел продолжительный поединок с Джереком и его группой темных джедаев. Попутно защитив от врагов Долину Джедаев, Кайл Катарн ушел на покой, поскольку на протяжении всех своих приключений постоянно испытывал влияние темной стороны Силы, не понаслышке зная о ее привлекательности и всерьез опасаясь не устоять перед искушением. Добровольное отшельничество этого славного парня было недолгим — быстро объявилось новое зло, требующее умиротворения. Кайл узнает о Темном Джедае, создающем эксклюзивную мощную технологию, которая должна отдать Силу в его безраздельное пользование.

Поиском новых приключений на голову Кайла занимается не кто-нибудь, а сама **Raven Software**. В очередной раз на чаше весов судьба всей галактики и судьба Катарна лично — ему придется вести борьбу не только с могущественным врагом, но и с темной стороной своей натуры.

Тринадцать лет спустя

События в JK2 разворачиваются спустя девять лет после Mysteries Of The Sith, то есть через десять лет после событий Dark Forces 2. Ну а чтобы вам стало окончательно ясно, скажу, что после **"Возвращения Джедая"** прошло тринадцать лет. Миром правят Новая Республика и особо живучие криминальные организации, до которых у новой власти не доходят руки. Нас ожидает восемь новых эпизодов: в Туманном Городе, Академии Джедаев, на планете Нар Шаада и в прочих интересных местах, наполненных драками, стрельбой и приключениями. В частности, Кайла ожидает путешествие в знакомый по предыдущим играм Undercity — подземную часть Беспина, где ждут своего героя братки, заправляющие местными трущобами и гетто.



СИЛА как ролевый элемент

В арсенале Кайла, помимо традиционных бластеров, лазерных пушек, лазерных ружей и прочего огнедышащего барахла, есть, конечно же, световой меч и разные фокусы, выполняемые с помощью Силы.

Любое оружие, включая световой меч, можно использовать и в альтернативном режиме. Например, световым мечом можно не только рубить и резать, но и швырнуть его в толпу врагов, покалечив всех, кто оказался у него на пути. Сделав свое кровавое дело, меч, словно бумеранг, вернется к вам в руки. Бластер снабжен оптическим прицелом, так что, как и раньше, можно выносить врага издали. Впрочем, при желании вы можете не ввязываться в драку, а прокрасться мимо солдат противника.

Как и в Mysteries Of The Sith, использование Силы является добровольно-принудительным: некоторые задания просто невозможно выполнить, не применив Учение Джедаев. На данный момент в игре восемь видов Силы, однако их число еще может увеличиться. Помимо таких традиционных, как прыжок, толчок, ускорение, лечение, отвлекание и молния, будут и несколько необычные, на первый взгляд, проявления Силы. К примеру, **Jedi Mind Trick,** позволяющий силой разума увлечь врага далеко от его позиции и даже... прочесть его мысли. *"Мы все еще работаем над тем, как это умение будет применяться в игре,"* — говорит продюсер игры **Бретт Тости**. — *"Пока вы можете лишь увлечь врага за собой и узнать, о чем он думает. Но мы планируем сделать так, чтобы при использовании этой Силы и NPC могли передать вам какую-то ключевую информацию, а вы смогли бы заставить их выполнить какое-либо действие: открыть дверь или выключить силовой щит"*.

Как и в прошлых играх серии, любую Силу можно апгрейдить, что вносит в Jedi Outcast некие элементы RPG. Правда, отнести JK2 к жанру Action/RPG все равно нельзя. Если в Dark Forces главного героя можно было развивать как по Светлому, так и по Темному пути, то в Jedi Outcast Кайл априори принадлежит Свету, и вырастить из него Темного Властелина не получится. *"Мы задумывались над этим, но решили не включать такую возможность в игру,"* — говорит Тости. — *"В любом случае, все ваши действия будут немедленно отра-*



Не родись красивым, родись метким.

жаться на игровой ситуации. Например, если вы убьете невинного человека на глазах у NPC, то они уже не столь охотно будут с вами взаимодействовать. Вы — Джедай Света, и если вы хотите, чтобы NPC помогали вам и не боялись вас, действуйте в соответствии со своим предназначением".

Кстати, если уж речь зашла об NPC, скажу, что с некоторыми из них можно будет создавать альянсы и выносить врага сплоченной тусовкой.

Меч, вселяющий страх

Разработчики хотят сделать упор на использование игроками светового меча. Правда, не совсем понятно, каким именно образом они собираются ограничить геймера в использовании более привычного огнестрельного оружия. Единственный логичный способ, который пришел мне в голову, — резко ограничить количество боеприпасов, заставив игрока соблюдать режим строжайшей экономии. Вполне возможно, разработчики пойдут именно по этому пути.

"Враги больше всего боятся вида джедая с обнаженным световым мечом. Когда я появлялся перед ними с бластером в руке, они вели себя более спокойно", — говорит Бретт Тости. — *"Кроме того, если враг отступает, то подчас бывает достаточно уничтожить только командира подразделения, чтобы остальные солдаты в панике разбежались".*

С другой стороны, и от меча враги убегают не всегда и не так далеко, как хотелось бы. Иногда лишь до соседней комнаты — позвать вооруженных до зубов, чтобы те тоже посмотрели на отважного джедая. Враг научился, не сражаясь "до последнего солдата", вовремя отступать на заранее подготовленные оборонительные позиции, вызывать подкрепление и слушаться команд офицеров.

Raven пытаются сделать бои в JK2 более "кинематографичными", что, конечно же, нельзя не приветствовать. По мнению разработчиков, большей кинематографичности можно добиться с помощью автоматического переключения камеры. Стреляя из всяких лазеров-мазеров, вы играете в привычном виде от первого лица, но как только вы обнажите меч, камера автоматически переключится на вид от третьего лица. Впрочем, никто не мешает вам самостоятельно переключать камеру вне зависимости от режима боя.

Схватка в Академии Джедаев. Трое на одного джедая — это смерть... для троих.



В Jedi Knight 2 задействована система повреждений. Если засадить лазером врагу в плечо — того отбросит и развернет в соответствующую сторону, а поврежденная рука перестанет работать. Ранение в ногу заставит врага хромать, а попадание в голову станет фатальным. Впрочем, это давно уже не ноу-хау.

Вопрос о том, можно ли будет отстреливать супостатам руки-ноги, до сих пор обсуждается. LucasArts просят сделать игру как можно менее кровавой, дабы снизить возрастной ценз и тем самым расширить потенциальную аудиторию. Это неудивительно: среди 13-17-летних процент поклонников Star Wars чрезвычайно велик.

Soldier Of Arena

Первая часть игры не достигла большой популярности из-за слабого и кривого движка, разработанного в недрах LucasArts. Мудрые Raven не стали изобретать велосипед, а заставили Лукаса лицензировать проверенный временем движок Quake III Arena. Впрочем, как ни крути, а от авторов Soldier Of Fortune ожидать каких-то неприятных потрясений не приходится. Можно быть уверенным: все необходимые текстуры, спецэффекты и прочее конфетти будет пришпилено на свое место и реализовано с надлежащим качеством. Равно как и анимация персонажей.

За музыку тоже можно не волноваться. Во-первых, она будет, как и положено, динамической. А во-вторых, саундтрек пишет не Вася Пупкин, а сам **Джон Уильямс**, который в полной мере проявил свои таланты, создав музыку к фильму **"Гарри Поттер и Философский Камень"**.



Игра на движке Q3 практически непредставима без мультиплеера. Будет он и в JK2. Пока с многопользовательскими режимами полной ясности нет. Однако известно, что наряду с привычными Deathmatch и Capture The Flag будет присутствовать и особый режим Deathmatch — с использованием исключительно световых мечей. Вот где все ваши джедайские таланты проявятся в должной мере!

Судьба второго джедая

Скорее всего, шедевра грядущей весной мы не увидим. Когда вы последний раз видели шедевр по вселенной Star Wars?.. Однако крепкий, динамичный экшен с достойной графикой мы получим. Как говорится, не одними Max Payne'ами... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Миром джедаев правят Новая Республика и криминалы, а игровым миром — новые стандарты качества. JK2, оснащенный движком Q3, готов к бою графически... а вот геймплей под вопросом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

Excalibur




После каждой успешной схватки наши герои, помимо классической победной стойки, наверняка будут изображать протяжный тарзаний клич.

Эскалибур, Камелот, Артур, Альбион, Ланселот, Мерлин, Гвиневра — мозг напряженно пытается выстроить до боли знакомые слова в логическую цепочку. На Альбионе стоял замок Камелот, где жил король Артур с женой Гвиневрой, которую похитил рыцарь Ланселот, уличенный магом Мерлином в намерении завладеть магическим мечом Эскалибуром. Самое интересное то, что в этой чехарде герои легенд и басен забавнейшим образом переплетаются с вполне историческими персонажами. Зачем Альбион был переименован в Великобританию? Почему руины Камелота ищут до сих пор? Отчего Артур и Гвиневра присутствуют в серьезных справочных энциклопедиях, под лейблом "Мерлин rec." записывается андерграунд-индастриал, а "Ланселотом" называется осьминожий салат в претенциозном кабаке на улице Гурьянова?.. Да кто-нибудь вообще может разобраться в этом дурдоме под названием "Британия IX века"?

Историческая справедливость

За что мы уважаем смелых разработчиков из **Auran**, так это за энтузиазм в отношении старых, давно засиженных мухами идей. Ну кто, скажите, из "серьезных девелоперов" в здравом уме возьмется за создание ураганного hack'n'slash с бюджетом ровно 0 долларов США, на неизвестном науке движке, да еще и в антураже кельтской Англии со всеми ее двуручными кладенцами, размалеванными синей краской рожами варваров и жестоким струнным трэшем менестрельской лютни? А вот нате ж вам! И что самое удивительное, никто из игровых критиков "цивилизованного мира" *ни разу* не отозвался плохо об **Excalibur** — который, кстати, пребывает в разработке уже более года и активно обсуждается на игровых форумах.

Итак, Action с холодным оружием — примитивный и чрезвычайно притягательный жанр, ставящий в качестве ориентиров такие безусловные хиты, как **Rune** и **Severance: Blade of Darkness**. Однако налицо серьезное отличие Excalibur от предшественников: массовость. Эпические сражения сотен крайне озлобленных варваров при нашем скромном участии — что может быть приятнее? Очевидцы утверждают, что при виде "от третьего лица" игра жутко напоминает какой-нибудь сверхскоростной приставочный файтинг, по сравнению с которым бои той же "Руны" больше походят на пьяное черепашье танго. Наш герой и его противники двигаются с молниеносной быстротой и двадцатью разными способами умеют драться каждым(!) из нескольких десятков типов холодного оружия. Не обойден стороной и мультиплеер: при таком термоядерном сочетании экшена с обещанной массовостью стоит ожидать массу забавных онлайновых ристалищ — как рыцарских турниров "один на один", так и масштабной поножовщины с участием тридцати и более человек.

Впрочем, если вас не устраивает перспектива негигиеничного вспарывания вражьих животов заостренной рогатиной или полевая лоботомия с помощью увесистой булавы — записывайтесь в лучники или обучайтесь приемам боевой магии. Разработчики крайне серьезно подошли к проблеме классов, и игра за рубак, робингудов и колдунов различается кардинально. Ну а на вопрос, не собираются ли они вводить систему накопления опыта и роста уровней героев, в Auran реагируют резко отрицательно: "*Конечно же, нет! Кто, в конце концов, сражаться должен? Вы или experience вашего героя?!*" Правильный шаг, уважаем — нечего всякими RPG-заморочками жанр осквернять.



Песнь о полку Роландовом

Размах, с которым в Auran подошли к сюжетной основе (собственно артуровым легендам), просто поражает! Для затравки нам обещано путешествие по трем "мирам" Англии IX века — Альбиону, Авалону и Царству Мордреда. Однако тут следует немного пояснить: видите ли, согласно работе сэра Томаса Мэллори (человека, которому мы обязаны объединением разных артуровых легенд в полноценные "хроники"), эти три мира — на самом деле одна и та же средневековая Британия. Только Альбион — это "историческая" Англия, отмеченная еще в летописях, Авалон — ее "волшебное" отражение, с эльфами, лепреконами, колдуном Мерлином и прочей магией, а Царство Мордреда — "альтернативная история" королевства, согласно которой добрый король Артур пал от злодейской руки своего племянника Мордреда, узурпировавшего


Девушка в латах ловко орудует мечом в собственный рост длиной. А кровь из разрубленных вражьих тел обещали дорисовать к релизу.



Последние герои

Выжить в неспокойном море современной игровой индустрии — задача для новичков бизнеса практически нереальная. "Гаражные" команды появляются как грибы после дождя, отчаянно тянутся к свету, пытаются плыть по течению, искать спасительных кредитов или пригреться под теплым крылышком какого-нибудь не слишком брезгливого издателя, пока в конце концов с веселым бульканьем не уходят на дно, едва успев сделать анонсы своих первых игр. Впрочем, что там новички — даже матерые столпы индустрии со звонким треском рушатся вниз, придавливая обломками сотни фанатов. Вчера пучины маркетинга поглотили многострадальный **Sir Tech**, позавчера о самороспуске заявил **G.O.D.**, единственный в своем роде профсоюз независимых разработчиков, и сегодня один за другим девелоперы пропадают в чреве издателей-мейджоров, проходят основательную лоботомию и коротают свои серые дни в производстве бесконечных аддонов к былым хитам и игр для сотовых телефонов. Самые смелые из этой компании и вовсе плюют на все и уходят торговать чебуреками у метро. Развал. Так и хочется добавить "и анархия охватила мир", но!..

Есть одно очень серьезное "но", которое сильно меняет взгляд на сложившуюся ситуацию. Помните **RadonLabs**, разработчиков страстно ожидаемых нами **Nomads**? Так вот, они в попытках обрести известность и ради достижения некоторой популярности у издателей раздавали свой весьма продвинутый графический "движок" совершенно бесплатно — для некоммерческого использования. Auran пошли еще дальше: их Auran Jet уже не просто голый движок с readme-файлом в виде бонуса, а полноценный development kit — набор программ, утилит, описаний и библиотек, необходимый для разработки полноценных игр вполне себе *коммерческого* качества. Экшен, стратегия, автомобильные гонки или онлайновая RPG — при помощи волшебного пакета разработка любой трехмерной игры может быть начата практически мгновенно, без многолетнего написания собственного движка и предварительного тестирования. Auran уже сейчас работает, параллельно с Excalibur, над некой засекреченной масштабной RPG.

Если вы всю жизнь мечтали разрабатывать компьютерные игры — почему бы не попробовать на зубок Jet? Дерзайте, ув. кармаки и мулинье! С соглашением о лицензионном использовании бесплатного "пакета разработчика" от Auran можно ознакомиться по адресу *www.auran.com/jet*. ■



Немного дико видеть благородных рыцарей Круглого Стола в роли файтеров из какого-нибудь, простите, Tekken.



На заднем плане творится некий брутальный художественный акт, в народе именуемый "fatality".

власть и наводнившего страну язычниками. Каким образом сюжетная линия собирается установить связь между этими тремя мирами — загадка. Напряженно ожидаем подробностей.

Впрочем, несмотря на весь размах, сюжет в Excalibur будет вещью второплановой, уступая доминирующее положение беспрерывной кровавой лезгинке с полуторным мечом в кулаке или смертоубийственным скроллом в зубах. Однако даже самый завалящий воителишка, попавшийся по ходу игры под наш клинок, имеет свое "историческое" обоснование и вполне узнаваемое имя вроде "сэр Бэллок Мудрый" или "грязный гунн из прерий". Приятно? Не то слово!

Но все же гораздо приятнее разглядывать вышеупомянутых товарищей на немногочисленных, но завораживающих скриншотах. Поднимите глаза повыше и еще раз перечитайте минимальные системные требования — смеем уверить, они действительно минимальные! В пользу игрового движка **Auran Jet** говорит тот немаловажный факт, что количество условно-бесплатных лицензий на него (непременно см. нашу врезку) уже перевалило за десять тысяч! Впору задуматься о вечном.

Итак, пришла пора подводить некоторые итоги. Excalibur — более чем достойный преемник своих старших товарищей по цеху, хардкорных рубильно-крошильных экшенов, обладающий, ко всему прочему, завидной долей атмосферности, эстетикой сказочного средневековья и романтичным духом. Столь ярко выраженная индивидуальность в наше время дорогого стоит. ■

Поражает даже не столько осмысленность взгляда этого вояки, сколько полная историческая достоверность расписных узоров на доспехах. Верю, верю!

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Excalibur – бочка с порохом, которой для слышимого на весь мир "бабаха" не хватает только поднесенной спички... И спичка уже зажжена.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Михаил Бузенков aka Mihanic (mihanic@igromania.ru) и Олег Чаплыгин (strike_1@mail.lv).

ATLANTICA





Одна из четырех лун. Как на ней удерживается вода и почему растет зелень — одним Lonely Cat известно.

Идея противоборства инопланетян и рода людского уже который год пылится на складе окаменелых древностей. Но ее оттуда постоянно извлекают — чтобы, слегка подкрасив новым оружием и сюжетом, вновь поставить на конвейер по производству игр. Как и всякие изделия с конвейера, такие игры похожи друг на друга как рублевые монеты — такие же плоские и "дешевые".

На фоне всего этого однообразия свежо выглядит задумка дизайнеров Lonely Cat Games, которые объединили людей и инопланетян во враждебный игроку альянс.

Две твердыни

Действие Atlantica происходит в 3000 году до нашей эры. На Земле доминируют две великие расы: атланты и инки. Первые занимают передовые позиции в технологическом плане, а инки противопоставляют технологии количество. Количество населения, в смысле. То есть массой давят.

Равновесие удерживалось до тех пор, пока на десятой планете Солнечной системы, Трансплутоне, не высадились пришельцы. Они были весьма заинтересованы в добыче ценных земных ископаемых, а в обмен предлагали сверхмощное оружие и революционные внеземные технологии. По неизвестным общественности причинам сделка была предложена инкам. Политическая и военная ситуация на Земле резко дестабилизировалась — атлантам грозило полное уничтожение.

Игрок, разумеется, будет сражаться на стороне обиженных и угнетенных — то бишь атлантов. Атланты, к слову, весьма неплохо вооружены, особенно по меркам 3000-го года до нашей эры. В стандартную экипировку любого солдата атлантов входят электронные карты, лазеры, плазменные поглотители и энергетические щиты, излучатели направленного магнитного поля и так далее. А вот кто станет этим любым — решать нам. На выбор представлено несколько кандидатур на роль вашего альтер-эго, каждая со своей оригинальной внешностью и характеристиками.

Действие игры разворачивается на Земле, четырех лунах (каждая по 200 метров в диаметре) и на том самом загадочном Трансплутоне. Некоторые локации придется посещать неоднократно на протяжении 17 миссий сингла.

На территории обеих планет и даже лун дизайнеры разместили леса, реки, горы, деревни и храмы, соединенные между собой обширными подземными системами. Каждой луне соответствует своя собственная климатическая зона; кроме того, реализована в реальном времени смена дня и ночи, и на этих крошечных спутниках сутки будут длиться всего четыре минуты.



О том, что можно будет ездить, пока умалчивается. Они там думают, что, глянув по картинку, кто-то не догадается?

Хрустя свинцом

В мире Atlantica у нас лишь один верный друг — мощная пушка. Правда, друг этот весьма многолик. Он может предстать в виде легкого пистолета, лучевого эмиттера, гранатомета, турбоплазменной винтовки, радиоуправляемых мин и много чего еще. Большая часть оружия работает в нескольких режимах. Помимо атакующего снаряжения, доступно также защитное и сенсорное: магнитные поля (разрушают силовые щиты врага), голограмма, силовые и сферические щиты, детекторы движения, а также бонус в виде... клона героя, воюющего на нашей стороне.

Отдельного слова заслуживает так называемый MemoBox. Сей многофункциональный прибор позволяет общаться с NPC на расстоянии, проникать в компьютерные системы врага, управлять системами безопасности и в любой момент получать информацию относительно текущих целей миссии.

Обещана развитая система искусственного интеллекта. Поведение NPC будет крайне интересным — они способны притворяться дружелюбными и беззащитными, а потом нанести удар в спину. Интригует широкий выбор возможных действий — за охранником можно будет последовать, послать его, пристрелить и попытаться заболтать.

Что касается противников, то они тоже не лыком шиты. Супостаты будут экономить патроны, подбирать амуницию на уровне (как будто ее для них и оставили!) и заниматься самолечением. Враги склонны нападать скопом, причем не в лоб, а с флангов и тыла. Разработчики признают, что были вдохновлены играми с большим количеством монстров и возможностью отправить на тот свет пачку врагов одним выстрелом.



Мультиплеер также не обойден вниманием. Кроме стандартных Free For All (в просторечии "мясо"), тимплея и кооператива, присутствуют знакомые Capture The Flag, Assault, а также необычный Fugitive, где один пытается смыться, а все остальные пытаются его порешить.

На крыльях прогресса

Графическим фундаментом Atlantica стал движок **Insanity**, известный нам еще по дедовской **Hidden & Dangerous**. Разработчики заверяют, что практически все модули движка подверглись капитальному улучшению. Теперь он поддерживает карты освещенности, рельефное текстурирование, процедурные текстуры, порталы и усовершенствованную систему частиц, выводящую на экран дым и осколки разбиваемых предметов. Водная гладь будет прозрачной, а стекла обретут известную хрупкость, появится поддержка динамического освещения и теней.

Другое серьезное нововведение — динамическая геометрия. С ее помощью анимируются мелкие элементы изображения — листья на деревьях колышутся от малейшего ветерка, а персонажи могут открывать рот, хмуриться и смеяться.

Вершиной игростроительного искусства обещает стать игровой редактор, прилагающийся к Atlantica. С помощью него игрок сможет сажать деревья, создавать новые модели, собственное освещение и звуки. ■





Олег Полянский
rod@igromania.ru

DARK PLANET




Кристаллы и газ. Где-то я уже видел такое...

Имя разработчика **Dark Planet** ничего не скажет новичку. Да и бывалые геймеры лишь задумчиво почешут в затылке — и вряд ли смогут назвать хоть одну игру от **Edgies**.

Между тем, эти шотландцы (офис компании находится в Эдинбурге) искренне считают себя ветеранами индустрии. Начинали они еще в 1989-м, делая игры для восьмибитных приставок. Потом Edgies переметнулись на "Амигу", а следующей платформой для их разработок стали консоли Jaguar и Playstation. Часть команды занималась не только играми, но и написанием под заказ движков и утилит. Исполнительный директор Edgies **Дэвид Вайтмен** с гордостью вспоминает, что компания поставляла свои программные модули даже в Японию, которая всегда славилась высокими требованиями к технологиям.

Взяться за создание Dark Planet, как водится, разработчиков побудила неудовлетворенность текущим положением дел в RTS-жанре. На протяжении многих лет они играли в стратегии и в каждой находили какой-нибудь изъян — то полигоны кривые, то интерфейс не тот, то концепция трещит по швам... Вот и задумали ребята порадовать нас стратегией собственной ковки, такой, чтоб без сучка и задоринки.

Трое в лодке

Игра рождалась мучительно. Это видно хотя бы по частой смене названий. В разные времена игра звалась то **Solar**, то **Natrolis**, а на прошлогодней E3 проект был представлен публике под кодовым именем **The Awakened**. Дэвид уверяет, что все это были рабочие названия, в круговорот которых попадает каждая игра, пока находится в разработке. Сейчас, когда дело близится к выходу бета-версии, игра наконец обрела устоявшееся название. Как видите, тот, кто его придумал, не слишком утомлял себя оригинальными измышлениями...

Сценаристы, придумывая предысторию Dark Planet, тоже не бились в творческих муках. Они просто взяли сюжет из методички по созданию игр и поменяли в нем имена собственные. Получилось вот что.

На теплой, поросшей тропической растительностью планете Натролис жили сорины — раса разумных ящеров. Это была раса с богатыми военными традициями, уже давно ни с кем не воевавшая.

И вот, когда тоска соринов по масштабной войне достигает апогея, на планету прибывают колонисты — наши коллеги по человечеству. Они не планировали воевать. Их интересовали "красные" кристаллы, представлявшие огромнейшую ценность в качестве богатого энергией ресурса. Что интересно, сорины плевать хотели на эти кристаллы, так как не умели извлекать из них энергию. Но... стало за державу обидно, что ли. И началась война.

Но ни люди, ни сорины не подозревали, что их конфликт недолго останется двусторонним. Разбуженные шумом, лязгом и взрывами, на поверхность планеты выбрались дремавшие в гибернационном сне дрейлы. То была раса насекомых, для которой любая посторонняя живность представляла... исключительно гастрономический интерес. А если для того, чтобы сытно покушать, требовалось сперва хорошенько повоевать, так это было даже и лучше: чем больше затрачиваемые усилия, тем выше аппетит.

Эх... знали бы **Blizzard**, что наделали они тогда, в начале 98-го


База дрейлов. Кругом одни членистые ноги, панцири и хелицеры педипальпами.

года, выпустив StarCraft. Теперь ни в одной RTS нет и не будет старой доброй двухрасовой системы — в какую песочницу ни глянь, везде копошатся три (а нередко и четыре) биологических вида, причем, заметьте, различающихся совершенно, просто до неправдоподобия! Конечно, это не зерги, терраны и протоссы, нет, что вы, как вы могли подумать! Это совершенно другие расы. Вот только наладить четкий баланс между враждующими сторонами способен далеко не каждый разработчик. Если он не кладет StarCraft на ксерокс, конечно.

Однако шотландцы, как выяснилось, решили идти в обход.

Поглядите, мы такие разные!

Удержаться от заявлений про "уникальность рас, их юнитов, технологий и стратегий" Дэвид, разумеется, не смог. Передаю дословно: все три расы уникальные, их юниты, технологии и стратегии тоже. Что, впрочем, и неудивительно.

Сорины — типичные воины из миров фэнтези. Вооружены мечами, топорами и копьями. У них есть жрецы, умеющие кастовать молнии и файерболы. Сорины сильны в ближнем бою, но не умеют воевать на расстоянии.

Люди — ну, они люди и есть. Везде одни и те же. Высокие технологии, пехотинцы с джетпаками, танки, артиллерия и роботы.

О том, что представляют собой дрейлы, не догадались только самые маленькие. Это близкие родственники зергов, ребята. Здания дрейлов — живые организмы. Их "солдаты" умеют летать, рыть норы и плеваться кислотой. А убитых/плененных врагов, в соответствии с сюжетной фабулой, они помещают в специальные коконы. Оставляют, так сказать, на обед.

Само собой, разработчики "уделяют много внимания балансу". А что им еще остается делать? Попробовали бы они не уделять.

Edgies не только стараются тщательно сбалансировать расы, но и добиться того, чтобы стратегии при игре за каждую их них действительно различались. И более того — чтобы игроку от карты к карте приходилось вырабатывать новые стратегии, придумывать новые тактические приемы. Дэвид говорит, что тактика, отлично работавшая в одной миссии, в следующей может оказаться провальной. Таким образом, игре всегда найдется чем удивить игрока. По крайней мере, дизайнеры прикладывают к этому все усилия. Среди возможных миссий была названа, к примеру, осада вражеского укрепления, расположенного на холме. Если игрок будет просто накатывать на холм волны юнитов, он ничего не добьется — все его войска будут истреблены еще у подножия. А вот грамотная атака сразу с нескольких сторон да с привлечением летающих юнитов может решить исход дела в пользу нападающих.


Сейчас, видимо, стоит безветренная погода.

Тузы в рукавах Edgies

За время работы в индустрии Edgies настолько понаторели в написании движков, что за эту часть игры можно не опасаться — все будет выполнено на высшем уровне. Движок Dark Planet включает в себя два модуля. Один — для рендеринга; благодаря ему на экран выводятся живописные ландшафты Натролиса. Это не просто поле боя, но живая планета. Там деревья покачиваются от ветра, а по речкам и озерам бежит мелкая рябь. В морях и на суше живут диковинные твари, которые рождаются, размножаются, стареют и умирают, между делом охотясь друг на друга. Солнце восходит и заходит, и тени изменяют свою длину в зависимости от положения светила на небосводе. В непогоду сверкают молнии и идет дождь, превращая землю в хлюпкое месиво — а это затрудняет передвижение юнитов. Огонь порождает дым, и он рассеивается ветром.

Второй модуль — логический. Он отвечает за действия юнитов, к примеру, за соблюдение строя при наступлении и грамотный pathfinding. От того, в какую формацию вы построите свои войска, будет зависеть эффективность их действий. У каждой расы есть свои, уникальные формации; кроме того, вы можете создавать собственные. Независимо от формации, юнитам можно отдать приказ уплотниться или рассредоточиться, в зависимости от текущей тактической задачи. В случае крупных потерь юниты сами перестраиваются, соблюдая заданную вами формацию до тех пор, пока это позволяет их количество.


Сорины жгут костер, и дым от него уходит по направлению ветра.

В интерфейсе игры реализован ряд новаторских решений. Скажем, целью для атаки может быть не только вражеский юнит или строение, но и... квадрат земли, на котором по указанию игрока его армия будет уничтожать все живое. Или не просто квадрат земли, а выбранные игроком вражеские здания и юниты.

На вопрос о мультиплеере Дэвид совершенно верно ответил, что многопользовательская игра определяет срок жизни любой RTS. Сделали хороший мультиплеер — стратегия живет долго и счастливо. Схалтурили — она умирает вместе с окончанием последней сингл-миссии. Edgies работают над мультиплеером решительно и упорно, собираясь ввести несколько нестандартных режимов игры. В качестве примера приводится режим Domination, где противники сражаются за контроль над некими "крепостями" и побеждает тот, кто, удерживая за собой эти крепости, набрал больше очков. Второй необычный режим — Assault. В нем каждый из оппонентов получает определенное количество стартовых ресурсов. Задача — победить за определенное время. Видно, в Edgies не только любят стратегии, но и балуются временами в Unreal Tournament... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Колесо фортуны катится по кочкам случайных обстоятельств. Судьба и успех Dark Planet зависят от того, успеют ли разработчики ее закончить до того, как в продаже появится WarCraft III.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Пятнистая Рысявка
Ryslavka@hotmail.com







Среди RPG серия **Might & Magic** занимает особое, почетное место. У нее армии поклонников по всему миру. Стиль игры с ее огромным, полным сюрпризов миром, уникальными системами скиллов и роста героев, множеством продуманных мелочей, от сундуков с ценными подарками до колодцев с сюрпризами, и, наконец, действительно полным погружением в игровую вселенную — сложился уже к третьей части, **The Isles Of Terra**.

Потом появились непревзойденные **Clouds of Xeen** и **Dark Side of Xeen**, объединенные позже в **World of Xeen**. А затем наступила пауза, вызванная, как и сейчас, сложностями перехода на новый движок. Когда в 1998 году наконец вышла **M&M VI: Mandate of Heaven**, оживившиеся фанаты набросились на нее, как голодающие на буханку хлеба. Затем, распушив и распотрошив игру, стали, облизываясь, ожидать продолжения трапезы. Второе и третье блюдо — сделанные на том же движке сиквелы **M&M VII** и **M&M VIII** — не заставили себя ждать. К выходу последней части, **Day of the Destroyer**, энтузиазм поклонников несколько поубавился. Ибо пока игроки наводили порядок на трех континентах планеты "Меча и Магии", в реальном мире время тоже не стояло на месте. Наступил новый век, а вместе с ним в индустрию компьютерных игр пришла трехмерность. И спрайтовые, пусть даже весьма симпатичные драконы и бегемоты от **3DO** стали смотреться на экранах почти неприлично. Кроме того, концепция построения игры упорно не желала меняться на протяжении вот уже трех лет, и фанаты заскучали.

Однако никто не сомневался, что наступит день, и **New World Computing** вместе со своей мамочкой **3DO** заявят о начале работ над следующей частью M&M. Но вместо долгожданного анонса 3DO объявила о разработке новой многопользовательской action-ориентированной игры **Legends of Might & Magic**. Кроме того, пошла активная работа над продолжением еще одной классической серии — **Heroes of Might & Magic**. И вот наконец, в Сети мелким дождиком начали накрапывать первые новости о девятой части M&M.

Главный продюсер игры **Джеф Блаттнер**, принимавший участие в создании серии начиная с Might & Magic II, говорит, что задачей проекта является *"развитие графических технологий и еще большее погружение в игровой мир"*. А как же концепция?

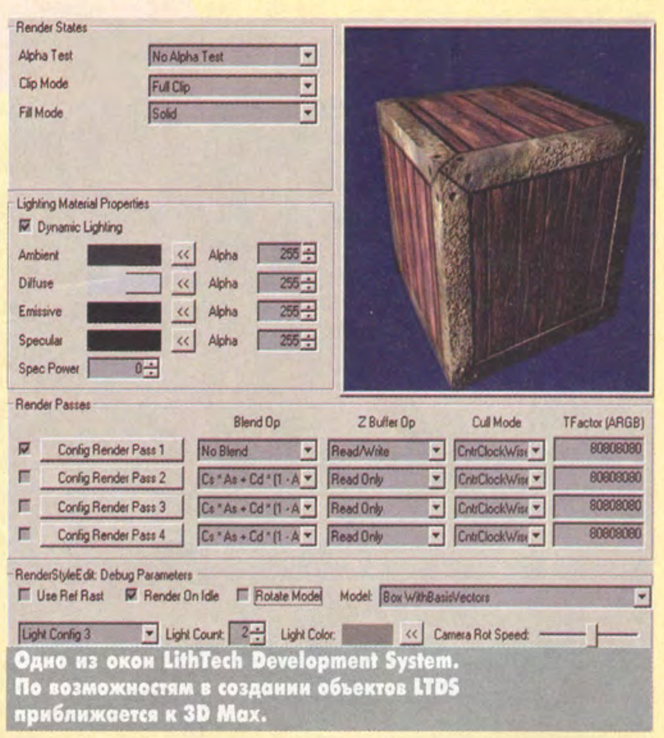
Континентов много не бывает!

Чем мы только ни занимались в предыдущих играх! Спасали королев и убивали андроидов, превращали плоский мир в шарообразный и исследовали космические корабли, открывали порталы между измерениями и изничтожали вредоносных пришельцев. Забавно, что, хотя все действия всех игр, начиная с M&M IV, происходили вроде бы на одной планете, никакой связи между играми не было (разумеется, за исключением Clouds of Xeen и Dark Side of Xeen). Разработчики по-прежнему верны себе: нас опять занесет в неведомые дали, которые, видимо, очень нуждаются в нашем присутствии.

"Действие игры разворачивается на севере континента Риш. В эту область, называемую Чедиан, вторглись огромные армии с запада, которые уничтожают все на своем пути. Цель игрока — объединить шесть кланов Чедиана и остановить завоевание и разрушение страны," — рассказывает **Джеймс Дикинсон**, помощник продюсера M&M IX.

Как и раньше, мир будет состоять из отдельных областей, отображенных на единой карте. Дизайнер игры **Тим Ланг** так оценивает объем будущего шедевра: *"Мы рассчитываем, что, если идти напролом, то игру можно будет пройти за 40-60 часов. Точнее пока сказать не можем. Как и в большинстве игр серии, основным занятием игрока будут бои и прокачка героев при выполнении заданий. Мы задумали около 60 квестов, что должно обеспечить фанатам бессонные ночи в течение недель."*

Игра создается на основе LithTech Development System (LTDS). Это система, выросшая из всем известного движка LithTech, с собственным набором подпрограмм и целым арсеналом дизайнерских инструментов. Продолжаю цитировать Ланга: *"Новый движок дает много преимуществ, включая полную трехмерность.*



Одно из окон LithTech Development System. По возможностям в создании объектов LTDS приближается к 3D Max.

Монстры и объекты теперь действительно трехмерные, окружение стало более "живым" и интерактивным. Можно, например, рубить мечом кусты и деревья."

Рубка трехмерной лозы, конечно, весьма способствует развитию бойцовских качеств... Впрочем, организация этого процесса — дело медленное и многотрудное. Разработчики говорят, что *"переход к новому движку всегда занимает много времени. Художники и программисты загружены по уши. Правда, помогают знания, накопленные при создании Legends of Might and Magic"*. Но цель оправдывает затраченные усилия. *"Раньше игрок, условно говоря, всегда должен был щелкнуть мышкой на рычаге, чтобы что-то произошло. А теперь мы можем создавать скриптовые сцены в стиле **Half-Life** или **No One Lives Forever**"*.

Кроме перехода в 3D, игроков ожидают и другие сюрпризы. Некоторые — заведомо приятные, а некоторые — просто другие. Поговорим о них.

От хорошего к новому. Тоже хорошему

Естественно начать с описания классов героев, которые будут нам предложены. В M&M IX предусмотрена гибкая система развития персонажей. Игрок может играть за представителей обоих полов четырех рас, включая людей, гномов (дварфов), эльфов и полуорков. Вначале можно выбрать только основную "направленность" героя: сила или магия. Со временем спецификация углубится, и герой сможет приобрести один из восьми окончательных классов. В игре имеются четыре класса бойцов: паладины, рейнджеры, крестоносцы, наемники, — и четыре магических класса: маги, друиды, личи и священники. К какому из восьми классов начнет тяготеть ваш герой ближе к финалу, зависит от того, какие умения, навыки и качества он будет прокачивать на протяжении игры.

Система скиллов, и без того развитая до предела, еще пуще расцветет и даже заколосится. Теперь эффект от применения скилла зависит не только от того, насколько он прокачан, но и от того, кто ваш персонаж и насколько он в целом развит. Скажем, опытный паладин торгуется лучше, чем паладин-новобранец. А если раньше и паладин, и священник одинаково резво и эффективно чинили прямо в бою доспехи товарищей, то теперь игрока тут будут ожидать сюрпризы. *"Умения срабатывают по-разному для каждого класса,"* — говорит Ланг.

Нововведения коснулись и системы спеллов. *"Мы изменили магическую систему. Теперь она ориентирована не на школы, а на заклинания. В игре останутся четыре школы магии, но маг должен будет владеть самое малое двумя из них, чтобы скастовать спелл. Разное сочетание уровней мастерства в этих двух школах приведет к различному действию одного и того же заклинания. Такой гибкий подход позволяет нам добавить больше полезных заклинаний и свести количество ненужных к минимуму. В то же время система заклинаний станет более гибкой, открывая доступ к магии большему количеству классов,"* — продолжает Ланг. Это высказывание звучит несколько странно. Особо расширять магию как бы и некуда — в последних играх абсолютную бездарность по этой части демонстрировали только воины, в то время как паладины неплохо справлялись с заклинаниями сознания, тела и духа.

Некие изменения ожидаются и в системе боя. Тем, для кого "противоракетные маневры" в воздухе под драконьим огнем были недостаточно увлекательными, сообщаем: по словам все



Среди трех фигур на улице две одинаковые. Неужели города снова будут заселены стандартно одетыми близнецами?

того же Тима Ланга, использование в игре движка LithTech позволит сделать бои более "action-ориентированными". Но при этом, конечно, будет сохранена возможность сражения в пошаговом режиме.

Последние штрихи мастера

Прочие изменения в игре не столь принципиальны, хотя, говоря высокопарным языком авторов, они *"привнесут невиданную глубину в мир игры"*.

Во-первых, изменятся диалоги. Если помните, раньше при контакте партии с NPC последний просто вываливал вам на голову всю имеющуюся информацию о постигших его несчастьях, а в конце монолога озадаченные герои имели право сказать "да" или "нет", таким образом выражая свое согласие взять квест или отвергая его. При таком раскладе наше "согласие" было простой формальностью. Теперь же диалоги будут напоминать те, которые мы видели в **Baldur's Gate**, то есть станут "нелинейными".

Кроме того, *"вы можете подслушать чужой разговор, услышав кусочки какой-нибудь истории"*. Такое внимание к процессу устного общения обнадеживает. Предчувствую, что к забавной мимике, которой были наделены герои M&M VI-VIII (у меня, например, была девица, которая никогда не упускала возможности показать мне язык или зевнуть в лицо), добавятся перлы типа кхалидовского "Хорошо ночью тайно бороться со злом!", и игра станет еще более живой.

Во-вторых, вас перестанет мучить вопрос: "Что делают ночью на пристани двадцать одинаковых девиц?". У монстров и NPC появился новый AI. Отныне они будут *"жить собственной жизнью, а не просто реагировать на вторжение игрока. Вы сможете видеть, как NPC просыпаются утром, идут на работу, отдыхают в таверне вечером и ближе к ночи возвращаются домой."*

Далеко ли Красная Армия?

Кое-что заставляет меня усомниться в том, что игра выйдет следующей весной. Имеющиеся в Сети скриншоты можно пересчитать по пальцам. И изображены на них даже не сцены из игры, а всего лишь трехмерные модели монстров. Ну, есть еще пара приятных картинок с пустынными — заметьте — пейзажами и интерьерами. Если судить только по этому, то работы у NWC еще по меньшей мере на полгода. Вспомните, как много скринов из **Morrowind** болталось в Сети более чем за полгода до выхода игры — а она до сих пор не вышла.

На сайте разработчиков и издателей пока нет странички, посвященной M&M IX, — имеется только забитая под это дело одинокая строчка в меню. Это также заставляет усомниться в скором релизе. И, наконец, какой из последних глобальных проектов ни возьмите, дата релиза отодвигалась на более поздние сроки не менее двух раз (вспомните хотя бы **Dungeon Siege**).

Может, лед тронется, и появятся обнадеживающие сведения, пока журнал будет пребывать в типографии. В любом случае редакция обещает, что будет пристальным и недреманным оком следить за новостями, касающимися Might & Magic IX, и оперативно доносить их до армии поклонников игры. ■

Немного изменилась компоновка экрана — лица героев теперь не внизу, а сбоку.

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Как обычно, нас опять занесет в неведомые дали, которые очень нуждаются в нашем присутстви и. И, как обычно, мы всей душой хотим туда попасть.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

В то время как я пишу эти строки, уже вовсю идет бета-тест WarCraft III, стартовавший седьмого января. Наибольшую радость от этого события испытывают жители США и Канады — поскольку именно в этих странах проводился набор бета-тестеров. Поклонники WC во Франции, Испании, Мексике и Уругвае безутешно плачут, зверски завидуя своим североамериканским коллегам. Ну а нам тут, в России, нечего плакать — к тому, что Земля делится на нашу страну и "остальной мир", мы уже привыкли. Зато у нас, черт возьми, есть "Центр внимания", которого напрочь лишены буржуи. Пускай лучше они рыдают в три ручья, лишенные возможности сходить к ближайшему ларьку с прессой и купить "Игроманию". Несчастные заложники капиталистического строя не узнают ничего нового про наш замечательный отечественный проект — "Код доступа: РАЙ", которым, напомню, занимается команда MiST land из подмосковного Зеленограда. Тогда как вы, уважаемые наши читатели, можете увидеть парой сантиметров ниже строки, принадлежащие перу самого Виталия Шутова, лидера MiST land! Это информация даже не то что из первых рук — я бы сказал, непосредственно из мозга. Редакторы западных журналов бледнеют от зависти и тут же подают в отставку, а наиболее ответственные просто стреляются.

Здесь попрошу вас встать — NWN идет! После месяца отсидки в карцере Neverwinter Nights возвращается на эти страницы. Правда, очень злой и похудевший — вследствие не столько хлебоводной диеты, сколько потери издателя. Да-да — по известным только в очень узких, почти незаметных кругах причинам BioWare взбунтовалась и тяпнула Interplay за пятку (подробности см. в "Новостном меридиане"). Словом, контракта уже нет, но Neverwinter Nights пока есть — и это радует.

Завершается рубрика сенсационным (да не побоится меня это слово) материалом — интервью с разработчиками Heroes of Might and Magic 3 1/2 (три и одна вторая, они же — три целых, пять десятых, они же — три с половиной). Не слышали про такой? Мигом бросайте все, что держите в руках (кроме журнала, разумеется), и на крейсерской скорости бегите глазами на последние страницы "Центра". Ну а просветившись — стрелой летите к нашему компакту и берите оттуда "трех-с-половинчатых" "Героев". И играйте, играйте, играйте — это просто чудо, ей-богу! *- Олег Полянский*

Код доступа: РАЙ (Paradise Cracked)

Виталий Шутов
s_vitaly@mistgames.ru

Жанр: Tactics/RPG
Издатель: Бука
www.buka.ru
Разработчик: MiST land
www.mistgames.ru
Дата выхода: Весна 2001 года
Системные требования
Необходимо: PII-300, 64Mb, Riva TNT 2
Желательно: PIII-700, 128Mb, GeForce 2

Срок релиза неоднократно переносился, и в текущий момент выход игры планируется на I-II квартал 2002 года (ориентировочно — конец марта).

Это было связано в первую очередь с достаточно большими кадровыми изменениями в составе команды; главным образом перестановки коснулись художников. Так как в свое время мы взяли сразу много народа, то потребовалось время, чтобы "устаканить" коллектив.

17 декабря стартовала первая фаза бета-тестирования, в ходе которой прошло тестирование игры небольшими фокус-группами. Их советы и рекомендации направлены в первую очередь на улучшение геймплея. В январе началась вторая фаза тестинга: полномасштабное бета-тестирование, теперь уже направленное на выявление глюков и проверку совместимости с разным "железом".

За последние полгода игра сильно изменилась, и в первую очередь внешне, что, как уже упоминалось, связано с кадровыми изменениями в арт-отделе. Что же нового появилось в игре за это время?

Стало больше разных NPC. Если раньше абсолютно одинаковых жителей можно было встретить как в Нижнем городе, так и в Небесном, то теперь, попав на новый уровень, сразу понимаешь, в каком районе города ты оказался, — в первую очередь по внешнему виду его обитателей.

Очень сильно усилилась RPG-составляющая игры. Если первоначально планировалось порядка 28 квестов, то теперь только в первом эпизоде их больше 60 — и это не считая системных и подквестов (так, один и тот же квест может изменяться в зависимости от того, какие герои в текущий момент находятся в команде игрока). Кроме того, расширен набор характеристик, которые может улучшить игрок при подъеме своего уровня.

Введено понятие "действующих сил" (организаций), правящих в городе, и появилась возможность реально повлиять на их расклад. Так, в Нижнем городе действуют порядка семи разных сил, и игрок выбирает, на чьей стороне ему быть. Выбрав одну сторону, вы ссоритесь с другой — при этом у каждой есть свои преимущества: кто-то хорошо платит, а кто-то дарит крутое оружие. Более того, на определенном этапе игры можно будет даже помириться с полицией (не скажу как, но это вполне возможно — все зависит от того, кто будет в команде, и от выполнения нескольких квестов).

"РАЙ" сильно изменился внешне. Очень многие замечали, что на улицах слишком уныло — теперь мы таки добрались до решения



Иллюминация на улицах, сами видите, нешуточная.

этой проблемы, что видно по скриншотам. На них много уже знакомых уровней, но теперь они выглядят иначе. А как все это смотрится в движении!.. Ууу!.. Напоминаю, что в игре реализована технология так называемых material shaders. Она позволяет очень качественно и зрелищно анимировать различные материалы, добавить массу свойств вроде отражения или неоновых отсветов.

Многое сделано для оживления улиц города. Жизнь на них бьет ключом. Если попытаться выразить это в цифрах — на среднем уровне разгуливает около 50 человек и разъезжает 16 единиц техники. При этом значительно увеличено число роботов на улицах — и это помимо уже присутствующих людей, автобусов и машин. Стало много рекламных ботов, торговых ботов, ремонтных роботов. Для них написаны отдельные модели поведения, что добавляет своеобразия тактическим действиям. Так, например, чтобы не нарваться на неожиданную засаду, можно взломать какого-нибудь торгового бота и отправить его на разведку — все равно не жалко. А ремонтным роботом можно даже атаковать врагов.

Введено более четкое разделение персонажей по обязанностям. Усилена роль хакеров в команде и водителей техники. Про хакеров я уже говорил, на уровнях теперь большое количество дронов и роботов, для водителей же появилось достаточно много транспортных средств — от простых такси до тяжелых ракетных танков.

Появилось разделение персонажей по расам и возрасту. Так что, подбирая людей в команду,


При необходимости можно "включить гексы" – как в HoMM.

надо все тщательно взвесить и обдумать. К примеру, персонаж Лайка — человек в возрасте 22 лет. Это означает, что у нее весьма низкие стартовые параметры, но при этом она получает больше всех levelup points для распределения по характеристикам. То есть уже через пять level up'ов ее вполне можно будет "догнать" по характеристикам до полицейского снайпера, а потом и обогнать его. Только одно "но": эти пять level up'ов надо еще получить. А вот, скажем, если взять в команду полукиборга (такая возможность будет), то, хотя он весьма крут по стартовым параметрам, дальнейший их апгрейд дается ему тяжело. Он получает меньше всех очков для распределения при подъеме уровня. Быстрее прочих растут в навыках мутанты (бывшие колонисты с Марса), но играющему придется сильно попыхтеть — во-первых, чтобы не поссориться с ними (изначально они враги), а во-вторых — подружиться настолько, чтобы взять одного из них в команду.

Мы учли практически все отклики на ECTS-версию. Например, усовершенствован "бортовой журнал" — появились карты уровней с указанием ключевых точек, так что теперь играющему не придется в течение часа блуждать по уровню в поисках хоть какого-нибудь торговца. К тому же сильно улучшена часть, касающаяся квестовых записей. Кроме того, много времени было посвящено переделке инвентаря и торгового меню.

Я всегда стремился к тому, чтобы мир игры "жил", а не был статичной картинкой. Теперь, например, можно будет подключаться к новостным каналам в Сети и узнавать последние известия. Самое интересное то, что действия играющего также будут находить отражение в этих новостях. К примеру, можно будет прочитать репортажи с "мест преступлений", где побывал наш хакер со своей командой.

Стоит признать — в русских играх я очень-очень редко слышал нормальную озвучку. Поэтому мы волновались относительно того, насколько удачной она выйдет в **"PAE"**, хотя к проблеме звука подходили со всей основательностью. Благодаря работе над локализациями у нас накопился большой опыт озвучки игр. Мы очень долго проводили кастинг актеров, подбирали характерные голоса для персонажей (*пример озвучки идет на наш компакт в виде mp3-файла! — **прим. ред.***). Были привлечены многие известные актеры кино, те, кто занимается профессиональным дубляжом фильмов и рекламных роликов. Запись происходила в одной из лучших московских студий — **"Пифагоре"** (там озвучивается львиная доля рекламных роликов и множество фильмов, например, недавний **"Шрэк"**).

Но не буду больше расточать фимиам и петь дифирамбы — приезжайте и все увидите сами (*приедем, Виталий, непременно приедем — **прим. ред.***).


Этот разноцветный ящик на ножках – один из рекламных ботов.

Neverwinter Nights

Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com

Жанр: RPG
Издатель: Нет
Разработчик: BioWare
www.BioWare.com
Дата выхода: Конец 2001 года
Системные требования
Необходимо: PII-233, 64Mb, 16Mb Video
Желательно: PII-500, 128Mb, 64Mb Video

Мешок Санта Клауса в этом году оказался дырявым, и масса игр, выход которых сначала планировался к Рождеству — **Morrowind, Dungeon Siege** и прочие, — из него выпали, чтобы быть перенесенными на следующий год. Созданная по правилам третьей редакции AD&D многопользовательская RPG **Neverwinter Nights** стала одним из самых ожидаемых, но увы, несостоявшихся подарков. Проект оказался "трудным ребенком", а большой объем работ — отнюдь не единственной проблемой.

Как поссорились Иван Иванович с Иваном Никифоровичем

"Причем тут Гоголь?" — спросите вы. Притом, что произошло событие, столь же маловероятное, как полный разрыв отношений между человеческой половиной кентавра и его же задней лошадиной частью. Союз нерушимый, в котором ранее трудились над **NWN** канадская фирма **BioWare** и американская **Interplay**, рухнул. Напомню, что ранее это сотрудничество дало миру такие отличные игры, как **Baldur's Gate, Baldur's Gate II** и **Icewind Dale**.

Итак, на сайте **BioWare** появилась информация о расторжении договора с **Interplay**. Никаких комментариев о причинах я так и не нашла — **BioWare** ссылается на невозможность предоставления информации из-за юридических ограничений. Несмотря на это, разработчики продолжают утверждать, что срок выхода игры — начало 2002 года — остается прежним. При этом **BioWare** работают и над **NWN**, и над игрой **Star Wars: Knights of the Old Republic**, и над несколькими другими, еще не объявленными проектами.

Крис Пристли, контролер качества **BioWare**, подтвердил, что им приходится работать с утра и до


Шикарные тени! Интересно, а можно будет ткнуть монстру факелом в глаз?

ночи, чтобы выдержать график. Хотя он и шутит, что, мол, *"неплохо сидеть в офисе в холодные эдмонтонские ночи"*, возникают некоторые опасения. Скорее всего, сверхурочные работы означают, что и последний объявленный срок выхода игры — начало 2002 года — не будет выдержан.

Проверить, пойдет ли у вас NWN, можно уже сейчас

Пока проект, нервически подергиваясь, ползет из последних сил к финишной ленточке, разработчики неустанно делятся новыми подробностями, подогревая тем самым интерес к игре. Не далее как 12 декабря прошлого года помощник продюсера игры **Дерек Френч** провел конференцию с будущими игроками на сайте ***www.nwnights.info***. Выбор места конференции говорит о том, что домен ***info*** успешно набирает обороты.

Появилась новая информация о системных требованиях. *"Главное требование к компьютеру для игры в **NWN** — это полная поддержка OpenGL. Сейчас большая часть игр использует драйверы Direct 3D, но вы можете проверить, поддерживает ли ваш компьютер OpenGL. Для этого запустите **Half-Life** в OpenGL-режиме или **Quake 2** или **3** (тоже в OpenGL). Если игры работают, то **Neverwinter Nights** должна идти на вашей машине, причем это касается и самой игры, и редактора уровней"*, — сообщил Френч.


Неужели она с обеденного стола подсвечник свистнула?

Кроме того, Френч подтвердил, что сервер многопользовательской игры будет сам подгружать на компьютеры игроков нужные моды — никакая ручная загрузка не понадобится. Это важно, так как основная отличительная особенность **NWN** — проектирование собственных миров, и их описание должно поставляться игрокам наиболее удобным способом.

Разработчики обращают особое внимание на то, чтобы объем загружаемой информации об уровнях был минимальным — это обеспечит быстроту их подгрузки. *"Если Вы хотите скачать с сервера уровень, чтобы играть в него в одиночку, — то это будет лишь несколько текстовых файлов и, возможно, особые звуковые файлы — и все. Для игры же на сервере скачивать ничего не надо, поток данных направляется сервером на компьютер игрока автоматически"*, — поведал Френч. Он рассказал также, что на сайте компании будут выкладываться single-player уровни. Процедура их установки тоже будет одношаговой и максимально простой — проще, чем скачать и распаковать zip-файл.

Новые подробности личного плана

Кроме сведений технического плана, разработчики продолжают давать дополнительную информацию о качествах и талантах наших будущих альтер-эго.

Джей Ватаманюк (*ну и фамилия! так и хочется называть его — "товарищ **Ватаманюк**" — **прим. ред.***), PR-менеджер **BioWare** (явно родственник разработчика игры, которого зовут **Престон Ватаманюк**) сообщил, что герои смогут использовать несколько способностей одновременно. Так, воры смогут и подкрадываться, и искать ловушки, то есть сразу использовать способности active search и stealth. Это один из примеров того, что даже при точном следовании правилам третьей редакции AD&D у разработчиков остается свобода в интерпретации этих правил.



Видимо, одно из заклинаний самоусиления.

Он же сообщил, как действует способность Animal Friendship. Оказывается, это просто summon (созывание), позволяющее призывать в компаньоны разных зверей. Впрочем, геймместеры в своих собственных мирах смогут изменить это правило — настройка некоторых параметров (к ним относится и репутация) целиком зависит от авторов новых уровней.

Появились новые сведения о редакторе уровней. **Ватаманюк** сказал, что будет подготовлено большое количество "декораций" для оживления уровней — это приятные штучки вроде скелетов, трупов и других радующих глаз предметов.

Редактор допускает создание весьма сложных моделей поведения без программирования собственных функций. Например, можно спрятать в "невидимых" областях уровня около темных аллей воров, которые будут атаковать только по ночам — и атаковать не кого-нибудь, а исключительно одиноких персонажей. Вопрос: что могут противопоставить такому коварству гейммастера игроки? Ведь на вора с радаром нужен, по крайней мере, кошелек с гранатой.

Редактор будет поставляться с контекстной системой помощи — не менее развитой, чем в "серьезных" средах программирования.

Так как планируется создавать большие уровни, много внимания уделяется экономии машинных ресурсов. Уже решено, что графические образы невидимых на экране монстров не создаются и не занимают память видеокарты. Также ведется оптимизация по уменьшению объема "сценарных образов", описывающих, что это за монстр, где он находится, как себя ведет, что собирается делать и т.д.

***

Конечно, все эти подробности интересны, а оптимизм разработчиков обнадеживает. Но зимние ночи в России еще холоднее и длиннее, чем в далеком Эдмонтоне, и приятно было бы коротать их за хорошей игрой с подходящим ко времени и месту названием. Как известно, лучше синица в руках, чем журавль через три года. ■

The Elder Scrolls: Morrowind

Псмит
psmith@nm.ru

Жанр: RPG
Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: Bethesda Softworks
Дата выхода: Весна-лето 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-450, 128Mb, GeForce
Рекомендуется: PIII-700, 256Mb, GeForce3

О том, что это за проект — **The Elder Scrolls: Morrowind**, мы уже писали не раз. Ролевая игра для одного игрока с максимальной свободой действий и с графикой "завтрашнего дня". Сроки релиза переехали на конец весны, но ожидание не стало менее напряженным (в задержке винят необходимость портировать игру на вездесущую XBox, у которой оперативной памяти — "всего" 64 мегабайта, чего для **Morrowind** недостаточно даже "по минимуму"). Ну а разработчики подогревают страсти, выдавая вожделенные сведения по кусочку.

Сведения по кусочку

Недавно, например, они поделились информацией о структуре умений персонажа. Умения в **Morrowind** распределены не по предназначению, а по "классу": боец, плут, маг. Короткие клинки, к примеру, предназначены скорее для плута, чем для воина.

Итак, боец: доспехи средние, тяжелые (легкие — не мужское это дело...), щиты; группы оружия — ударное, топоры, длинные клинки, копья. Чтобы держать в порядке все это хозяйство, нужен навык оружейника. Еще один навык бойца — атлетика.

Плут: оружие, какое осталось от вояки, сиречь стрелково-метательное, короткие клинки, легкие доспехи, а также бой без оружия. Акробатика, взлом замков, бесшумность, торговля, забалтывание собеседника.

Маг: ему достался один-единственный боевой навык, а именно... умение защищаться без доспехов. Алхимия позволяет идентифицировать зелья (но почему-то не готовить их самому). Зато магические предметы делать — пожалуйста, на то есть соответствующий навык. И еще шесть — по числу школ магии: разрушение, изменение, иллюзии, колдовство (призыв существ, усиление предметов, подчинение воли), исцеление (включающее самоусиление) и мистика (в девичестве — псионика).

Не очень много, особенно по сравнению с **Daggerfall**. Судя по всему, разработчики решились-таки основательно упростить систему. Помнится, в той игре были разные умения для общения с городскими низами — и аристократией, например... Может, еще введут четвертую категорию навыков?

Особенно печалит (на первый взгляд) группа бойцовских умений. Все мы отлично знаем, что бойцу в компьютерной игре, как правило, вполне достаточно *одного* типа оружия и одного типа доспехов. Поэтому выбирать ему, в отличие от вора или мага, особенно не из чего. Взялся за топор — так и носи его всю жизнь...

А вот как эти умения распределились по характеристикам персонажа.

Strength (сила): топоры, длинные клинки, ударное оружие, акробатика, починка оружия и доспехов.

Agility (ловкость): легкие доспехи, щиты, бой без оружия, стрельба, бесшумность.

Endurance (выносливость): средние и тяжелые доспехи, копья.

Speed (скорость): атлетика, короткие клинки, защита без доспехов.

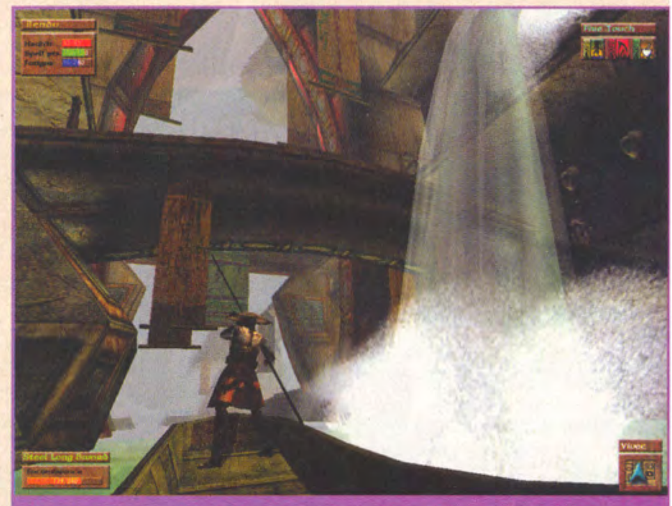
Intelligence (интеллект): алхимия, взлом, колдовство, изготовление магических предметов.

Willpower (сила воли): изменение, разрушение, мистика, исцеление.

Personality (обаяние): торговля, забалтывание, иллюзии.

Ну а Luck (удача) воздействует на все сразу.

Что касается боев, то — будем ближе к экшену, решили разработчики. Если раньше удары зависели в основном от направления и скорости "размахивания" мышкой, то теперь — от направления и скорости движения персонажа. Шаг вперед — рубящий удар, вбок — режущий, назад — укол. Если задержать кнопку подольше — удар будет мощнее (что не имеет ни малейшего смысла в случае с кинжалом, у которого сильная сторона — скорость атаки, но очень даже небесполезно с тяжелой булавой).


Водопад как последствие примененного спелла... Вот это да!

Если кто-то ожидает списка заклинаний — то совершенно напрасно: в **Morrowind**, как и в предыдущей игре серии, заклинания... игрок составляет самолично. Можно редактировать слабые и сильные стороны своих чар: например, не слишком опытный маг может, очень постаравшись, совершить крохотный такой, слабенький полет — низенько-низенько...

Правда, раньше это приводило к тому, что игрок сотворял бессмысленное, но очень дешевое заклинание и с его помощью тренировался (напомним, что в играх этой серии уровень вырастает, когда подрастут умения, а не наоборот!). Авторы пообещали это исправить; но я очень удивлюсь, если это будет сделано не за счет существенного урезания самого "конструктора".


Так и тянет назвать этого красавчика как-нибудь вроде "С3РО"...

Вообще-то идея балансировки, эксплуатировавшаяся направо и налево в **The Elder Scrolls: Daggerfall** (дадим персонажу или заклинанию дополнительную крутость за то, что у них будут проблемы в каком-нибудь очень специфическом случае), была откровенно неудачной. Герой **Daggerfall** мог, например, отказаться от права носить доспехи, выкованные гномами (не самые плохие, но и далеко не лучшие доспехи в игре), — и получить от этого значительные преимущества. Или "сконструировать" волшебство, которое может многое, но не работает на таких-то персонажах.

Конечно, мысль давать преимущества за недостатки сама по себе хороша (как издевались в свое время противники системы GURPS — "чтобы быстрее бегать, надо выколоть себе один глаз"). Если что-то у вас получается лучше других — пусть что-то другое будет хуже. Но фокус в том, что нельзя обменивать преимущества *широкой* применимости на узкоспецифические недостатки.

В "серьезных" ролевых системах типа D&D и GURPS такая идея давным-давно изжита: нельзя назвать балансной ситуацию, когда некто чрезвычайно крут в благоприятных обстоятельствах и бесполезен в неблагоприятных. На вопрос, останется ли она в **Morrowind**, разработчики отвечают уклончиво. Хочется надеяться, что нет.


Не надо забывать о хороших манерах. Отсалютуем перед поединком.

Зато они поделились соображениями о том, как намереваются бороться с другими проблемами **Daggerfall**. Например, в той игре царил воровской беспредел: по ночам грабеж магазинов был тривиальным донельзя действием. Теперь игровой мир обзавелся большим количеством тюрем и других правоохранительных структур. А после "отсидки" за кражу навыки порядком снижаются. А еще отныне скитальцу по землям **Morrowind** угрожают санкции за... хождение голышом. Хотя на картинке нашего героя, разумеется, будет что-то надето, даже если об экипировке мы не позаботимся. Как объяснили авторы: *"При таком качестве графики обнаженные фигуры будут уже на грани порнографии"*. Логично. ■

Warcraft III

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Жанр: RTS/RPG
Издатель: Blizzard
Разработчик: Blizzard
Дата выхода: Первая половина 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск.
Рекомендуется: Не объявлены

Как ни крути, но иногда и от буржуев бывает польза. Вот, например, представители немецкого журнала **Gamestar** не поленились прокатиться в офис **Blizzard**, где буквально клещами вытащили из разработчиков новую информацию о **WarCraft III**. Естественно, на ее основе немцы тут же состряпали статью. В скором времени английский перевод текста появился на мощнейшем портале ***warcraftiii.net***, и эти "эксклюзивные сведения" быстро разошлись широким тиражом по всем вторичным WCIII-ресурсам. Это и неудивительно — в нескольких пунктах материала были изложены важнейшие моменты геймплея и игрового дизайна.



Близзардовцы говорят, что башня заморожена не Wall of Ice. А чем же тогда?

Играйте по порядку

То, что в **WC III** будет четыре кампании — по одной на каждую расу, — все уже догадались. А вот то, что кампания состоит из восьми миссий, было, мягко говоря, неочевидно. Таким образом, игра включает 32 сильных, детально проработанных миссии. Напомню, что в каждой из них есть не только основные квесты, необходимые для продвижения по сюжету, но и побочные. На их выполнении можно неплохо подзаработать — опыта и всяких ценных предметов.

Поскольку игра прошита насквозь единой сюжетной нитью, кампании предлагается проходить в строго определенном порядке. Каков он будет, этот порядок, — нам неизвестно. Но можно предположить, что по традиции первой станет кампания за силы Альянса. Впрочем, порядок прохождения можно и нарушить (как в **StarCraft**), но разработчики рекомендуют этого не делать.

Кроме выбора кампании, в **WC III** можно определить... уровень сложности — впервые за всю серию. Не совсем понятно, для чего это нужно игрокам и, тем более, дизайнерам **Blizzard** — как минимум, они раза в полтора усложнили себе работу.

Герои и экономика

Поговорим немного о героях. На сей раз новые сведения о них несколько расплывчаты. Стало известно, что полученный опыт распределяется между всеми вашими героями (их, напомню, приходится по трое на каждую расу). Однако разработчики говорят также и о том, что можно будет равномерно прокачивать всех героев — либо же сделать "качком" одного в ущерб профессиональному росту двух других. Судя по этой информации, у игрока все же будет возможность распределять опыт по своему желанию.

Также близзардовцы говорят о том, что в игре важны не только способности конкретного героя,



Вот такие фигурки Blizzard разыгрывает в конкурсах.

но и то, как они сочетаются со способностями его коллег. Грамотно координируя действия героев, можно добиться гораздо большего эффекта, чем используя их поодиночке.

Кстати, не оправдались надежды некоторых фанатов на то, что героев можно будет воскрешать с помощью ultimate-заклинания Паладина. Этот спелл действует только на обычных юнитов, а герои по-прежнему возвращаются к жизни только в Алтаре и за определенную сумму денег.

Стало известно, каким будет ultimate-спелл у Dread Lord'а (герой Undead). Это Charm (очарование, или приручение), с помощью которого Dread Lord может взять под контроль любое существо, кроме героев и нейтральных юнитов шестого (и выше) уровня. Один из обычных спеллов Чародейки (героиня Альянса) — Polymorph — также не действует на высокоуровневых монстров. Зато овец, получившихся в результате полиморфирования вражьих юнитов и нейтралов послабее, можно использовать в качестве разведчиков. Это здорово — в WC II, как вы помните, управлять овцами было нельзя.

Ultimate-заклинание другого героя, Undead Lich'а, называется Wall of Ice. Оно заковывает выбранного юнита (или группу юнитов) в ледяную стену и начинает потихоньку снимать с них пойнты здоровья. Очевидно, на все время действия спелла юниты остаются абсолютно неподвижными. Кстати, пока неясно, действует ли этот спелл на героев. И если действует, можно ли будет вырваться из ледяного плена с помощью заклинания Town Portal. Это заклинание взято из **Diablo** и присутствует в виде свитка — соответственно, им может пользоваться любой обладающий этим свитком герой. Однако в **WC III** оно не открывает никаких порталов, а просто переносит героя и его партию к ближайшему дружественному городу. Разработчики обмолвились, что каждому герою "при рождении" выдается такой свиток. Так что не удивляйтесь, если почти умерщвленный вражеский герой вдруг исчезнет у вас из-под носа.

Появились подробности, касающиеся так называемого Upkeep — лимита на число юнитов, которые вы можете произвести (мы писали о нем в прошлом выпуске **"Центра внимания"**). На каждый ваш юнит приходится по одной или несколько (пока неясно) абстрактных "единиц лимита" (ЕЛ). Пока ваши юниты не набрали суммарно 30 ЕЛ, рабочие приносят за ходку по 10 единиц леса и золота. В интервале от 30 до 60 ЕЛ это число сокращается до 7, а после 60 ЕЛ рабочие становятся ленивыми, как свиньи, и добывают за раз всего 4 единицы золота или леса. Соответственно, чем больше у вас юнитов, тем медленнее вы развиваетесь — и наоборот.

В **Blizzard** подтвердили сведения о том, что в игре не будет морских сражений. Но разработчики советуют не отчаиваться и напоминают, что к играм обычно выходят всякие адд-оны и расширения/дополнения. Мол, вы можете воспринимать это как намек. ■



Бой на орочьей базе. В центре баталии – Tauren Chieftain в чем-то красном.




Heroes 3 1/2: In the Wake of Gods

"Герои", которых не ждали

Игорь Савенков
Homm-4@yandex.ru

Вряд ли кто осмелится всерьез критиковать сериал **Heroes of Might and Magic**, который почти десять лет держит пальму первенства среди фэнтезийных пошаговых стратегических игр. Действительно, не так-то просто заметить пятна на этом культовом светиле. Казалось бы, все там есть — и все, что есть, сделано почти идеально. Но не кажется ли вам, что игре не помешала бы, скажем, некоторая интерактивность (это когда развитие сюжета зависит от действий игрока)? Да и визуальной динамики маловато: все объекты стоят как вкопанные и не меняются, хоть тресни ты их даже "армагеддоном". А как было бы здорово разрушать, в случае необходимости, захваченные города! Помечтаем дальше: вокруг разрушенного замка начинают гореть деревья... Они выгорают дотла, и все герои теперь могут проходить через пепелище. А спустя еще какое-то время деревья вырастают вновь, и все возвращается на круги своя...

Скажете — фантастика? А вот и нет: все это можно реализовать на слегка подправленном движке **Heroes III**. И не только можно, но уже сделано — в неофициальном адд-оне, названном Heroes 3 1/2. Английская версия "трех-с-половинчатых Героев" под названием **In the Wake of Gods** уже появилась в Интернете (*http://strategyplanet.com/homm/wog/*). Скоро появится и русский вариант — **"Во Имя Богов"**. Heroes 3 1/2 творила интернациональная бригада энтузиастов, но зачинщиком была наша, российская команда. Мы обратились к двум ее представителям, **Вячеславу Сальникову** и **Алексею Пищулину**, с просьбой ответить на ряд вопросов.

"Игромания" ("ИМ"): "Начнем сначала". Как это вы додумались до того, чтобы в корне перекроить Героев?

Почти год назад Вячеслав Сальников создавал кампанию под **Shadow of Death** и был раздосадован отсутствием возможности копирования информации с одних карт на другие. Так появилась его первая маленькая утилита для "Героев" — копировальщик карт. Дальше — больше. Формат был уже известен, и появилась вторая утилита для замены некоторой информации на картах. Примером ее использования стала карта **Rush! Unleashed HoMM**. Кто играл на ней, тот знает, что там многие объекты — не на "своих местах". Причем изначально карта была совершенно "нормальная", а все изменения были выполнены за час-два. Появлялись отклики, пожелания. В общем, без внешнего воздействия не обошлось. На самом раннем этапе сформировался костяк команды. Правильно говорят, что заинтересованных людей тянет друг к другу. Это полностью командная работа. Если поначалу изменениями игры заинтересовались только российские поклонники, то впоследствии к работе подключились геймеры со всего мира. Так что на сегодняшний день игра интернациональная.

"ИМ": Что принципиально нового в Heroes 3 1/2?

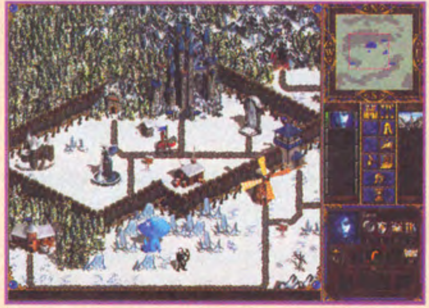
Мы встроили в игру простой и мощный скриптовый язык **ERM (Event Related Model)**. Это технология, позволяющая изменять любые характеристики всех объектов карты в зависимости от поведения игроков (в том числе и AI). На основе ERM возможен качественный прорыв в игре, так как появляется возможность писать интерактивные сценарии с любыми ветвлениями сюжета. Более того, вы можете создать карту не просто в стиле RPG, но и даже квеста. С использованием ERM открываются практически безграничные возможности, вплоть до подключения внешних диалогов и видеороликов.

"ИМ": Круто, ничего не скажешь. Такой язык только собираются внедрить в Heroes IV, а тут он уже подан "на блюдечке". И все это мы уже



Неслабо повеселились: три замка разрушены!












Божественный представитель собственной персоной на поле боя.

увидим в кампаниях In the Wake of Gods?

Да, разработанные нами кампании включают многие элементы RPG и квестов. По сути, получился совершенно новый вариант старых "Героев". Но, конечно, использование ERM ни в коей мере не отменяет возможности создавать карты или кампании в стиле старой доброй стратегии. Наши кампании сделаны главным образом для того, чтобы показать все возможности WoG и ERM. В настоящий момент сторонними разработчиками уже создается большое количество карт, как в классическом стиле "Героев", так и совершенно неожиданных.

"ИМ": А как по части сюжета в "промежуточных Героях"? Будет ли он связан с предыдущими частями и миром Might & Magic, или же нас ждет абсолютно новая история и новые персонажи?

Все мы знаем, что NWC слишком легко расстались с "оригинальным" миром "Героев" (а хорошо ли это?). Причина этого выглядит более чем надуманной. Специально выпущены последние "Хроники", чтобы объяснить появление Ледяного Клинка у Килгора. А дальше что? Аннигиляция?.. Слишком просто. Мы расскажем реальную историю того, как все произошло на самом деле. И поверьте, все было далеко не так тривиально...

"ИМ": Какие еще новшества есть в Heroes 3 1/2 ?

Хм... нелегкая задача. Попробуем перечислить:

1) разрушение, восстановление и переопределение городов;
2) уникальные создания — божественные представители;
3) монстры *восьмого* уровня;
4) новые специальности у старых героев;
5) возможность оставлять часть армии героя для охраны территории;
6) увеличение поражающей силы стрелковых башен каждую неделю;
7) новые хранилища монстров (с новыми бонусами);
8) новые нейтральные монстры;
9) новые артефакты;
10) новые декоративные элементы карты.

"ИМ" (поднимая глаза к небу и моля о пощаде "божественных представителей"): ...Достаточно! Давайте хоть немного разберемся с тем, что вы уже тут наговорили... Что значит "переопределение" города?

Захватив любой город, герой может поэтапно его разрушить (постройка за постройкой). Оставшееся пепелище будет безжизненным ровно 6 дней. Затем в разрушенный город может наведаться любой герой и, наняв обитающих на руинах привидений, начать новое строительство. При этом можно не только восстановить старый город, но и изменить его тип — согласно типовой принадлежности героя. Например, на руинах Некрополиса клерики и рыцари могут начать строить Замок, а маги и алхимики — Башню. А если герой обладает новой специальностью — "строитель", — он может отгрохать город любого типа.

"ИМ": А кто такие "божественные представители"?

Основная завязка нашей версии — вмешательство богов, которые обучили героев новым возможностям. Так и появились новые уникальные создания — божественные представители. Их можно присоединить к герою только после серьезной битвы в соответствующем поселении. Божественные представители обладают огромным здоровьем, но не в состоянии сражаться и давать сдачу во время битвы. Герой, сохраняющий их в своем стеке, каждую неделю получает различного рода бонусы, такие как усиление атаки, защиты, колдовской силы и знаний. Если божественный представитель будет убит, уволен или отдан другому герою, то все полученные от него бонусы пропадут.

"ИМ": В принципе, картина ясна, остальное — детали, о которых даже интереснее узнавать по ходу игры. Лучше сами добавьте от себя, что хотите.

Играть со многими нововведениями можно будет и на старых картах Heroes III. Для этого надо загрузить в наш новый редактор карт любую карту и сохранить ее в стандарте WoG. После этого появятся перечисленные выше особенности под номерами (1), (4), (5) и (6). Но у вас, естественно, остается возможность играть старые сценарии или кампании по старым правилам.

"ИМ": И в заключение: когда нам ожидать русскую версию игры, и в каком виде она появится?

Русская версия **"Во имя богов"** должна появиться в Интернете в конце декабря (интервью было взято в самом начале зимы). В ней будет больше сценариев и кампаний, чем в английском варианте. Разумеется, ее можно будет скачивать совершенно бесплатно.

P.S. Почаще заходите на наши сайты. Проект развивается — в Сети вы сможете скачать патчи, утилиты, новые карты и кампании, а также получить исчерпывающую информацию о самом проекте.

Английская версия (пока обновляется чаще и в первую очередь): *www.strategyplanet.com/homm/wog*

Русская версия: *http://heroes.diaspora.ru/hmm3/addon/*

***

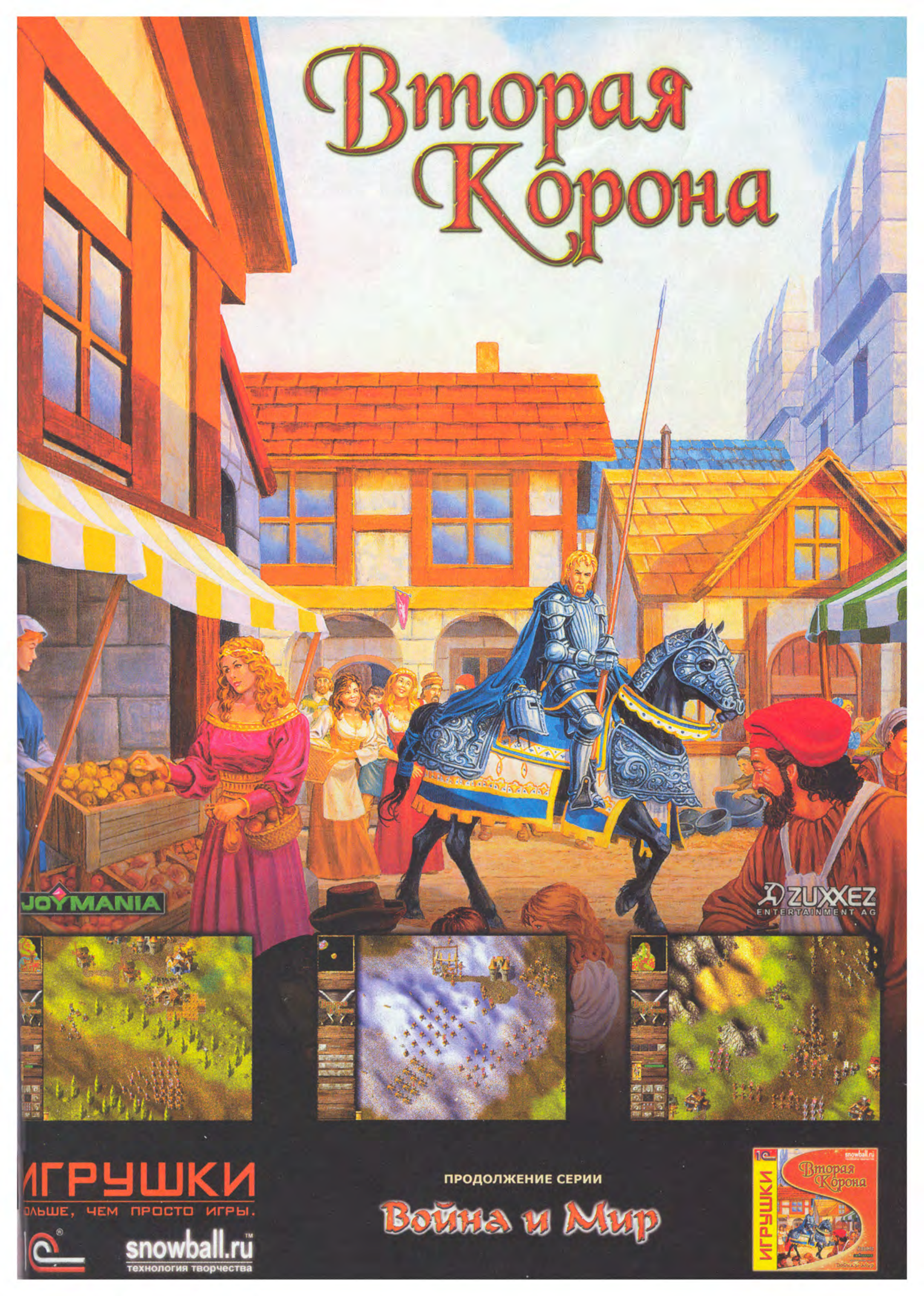
Внимание! На компакте, прилагаемом к журналу, вы найдете английскую версию HoMM 3,5. Ставится она обязательно поверх английской версии Heroes III: Shadow of Death или Heroes Complete, либо поверх локализации от "Буки" ("Дыхание Смерти"). Также на компакт идет инструкция по установке. Играйте!



А не желаете ли в свои ряды алмазного дракона?



Вот она — интерактивность: от вашего выбора зависит дальнейший ход событий.


Вторая Корона
JOYMANIA
ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG
ИГРУШКИ
ОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
snowball.ru
технология творчества
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ
Война и Мир
ИГРУШКИ
Вторая Корона

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Alcatraz — Prison Escape

Жанр: Stealth-action
Издатель: Activision
Разработчик: Zombie Studios
Похожесть: Thief
Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb Video
Мультиплеер: Нет * **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Банда сорвиголов решила сделать игру про Алькатрас. Да не простую, а чтоб stealth-action была.

Как играть ➤ Для воплощения мечты детства ребята вооружились движком **LithTech** первой версии (наверное, у легендарной конторки **ValuSoft** совета спросили) и одной-единственной идеей — никого не убивать, а так, вырубать ненадолго, чтоб недосыпа по утрам не было. Описать родившийся в итоге геймплей довольно сложно. Эдакий **Thief** первого часа устного обсуждения концепции с совершенно не имеющим отношения к тюрьме дизайном уровней и сквозными глюками.

Rulez ➤ Не в этот раз.

Suxxxx ➤ Минимализм во всем — кредо разработчиков **Alcatraz — Prison Escape**. Текстурки времен **Wolf 3D** — земля от стен отличается только по цвету. Весьма оригинальный дизайн уровней — такое уродство еще придумать нужно, а на это, простите, не каждый в нашем мире способен! Все здания почему-то оборудованы сквозными туннелями, лестница на чердак есть только у того здания, где на этом самом чердаке валяется отвертка, а важным бумагам не нашлось другого места, кроме как в ответвлении одного из вышеупомянутых туннелей. Музыки нет, о графике первого "Литтеха" все и так знают — больше мне нечего добавить.

Что еще ➤ А ведь когда-то эти ребята сделали **Spec Ops**! Кстати, сейчас разрабатывается игра со схожим названием **Escape from Alcatraz**. Раскрутка там идет серьезная — сдается мне, "зомбики" просто решили сыграть на схожести названий, состряпав за недельку свой "Алькатрас".

0,1 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Ждем НАСТОЯЩИЙ Escape from Alcatraz.

Battlecruiser Millenium

Жанр: Симулятор космического крейсера
Издатель: 3000AD
Разработчик: 3000AD
Похожесть: Battlecruiser 3000AD
Системные требования: PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 8(32)Mb Video
Мультиплеер: Нет **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Легендарный трудяга **Дерек Смарт** вот уже который год латает старые дырки в своем **"Бэттлкрузере"** и одновременно делает новые, попутно переписывая движок, перерисовывая менюшки и добавляя кучу новых возможностей. Завидую упорству этого парня.

Как играть ➤ "Тысячелетняя" версия **Battlecruiser** может действительно похвастаться обширным списком features. Дерек сотоварищи не только смогли перевести движок игры из класса ископаемых в разряд современного отстоя, но и солидно поработали над самим геймплеем. Перечислять все новшества в кратком обзоре — сумасшествие. Упомяну лишь самое важное. Появилась очень масштабная система генерации "персонажа" (то бишь крейсера); у крейсеров теперь есть "живая сила" (экипаж), причем можно играть и за пехотинца; шесть вариантов карьер, одна из них — уже упомянутого пехотинца.

Rulezzz ➤ Анализировать творчество товарища Смарта в пределах килобайтного текста — дело неблагодарное. Скажу лишь, что игра впечатляет. Размах просто невероятный! Если вы разберетесь в ней (туториал прилагается), то оторваться будет очень сложно.

Suxx ➤ Набор недостатков стандартен для серии: графика, баги и отпугивающая не хуже сибирской язвы сложность игры. Подвижек в данном плане нет. Видать, все упирается в бюджет — не успевают все до ума довести, как заканчиваются деньги.

Что еще ➤ И все же Дерек молодчина — это ж надо столько лет работать на игру своей мечты!

7,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Еще пару серий можно пропустить, а там глядишь — и шедевр получится!

Cabela's 4x4 Off Road Adventure 2

Жанр: Симулятор внедорожника
Издатель: Activision Value
Разработчик: Activision Value
Похожесть: Screamer 4x4, Cabela's 4x4 Off Road Adventure
Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb Video
Мультиплеер: Нет **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Быстро подоспевшее продолжение не очень удачной **Cabela's 4x4 Off Road Adventure**. Если первая часть, грубо говоря, заставляла увидевшего ее человека проплеваться, то вторая все же может обеспечить часок-другой приятного геймплея.

Как играть ➤ Нам предлагают уйму режимов игры, мало отличающихся друг от друга. В одном нужно доехать до вэйпойнта с помощью карты, в другом — с помощью компаса и т.д. "Доезжать" нужно по непроходимой местности, грамотно оперируя возможностями джипа (смягчение подвески, увеличение оборотов двигателя и т.д.). В каждом режиме по нескольку территорий. Чем больше территорий мы проходим, тем больше появляется всяких доступных "фич".

Rulezz ➤ Как и в оригинале, присутствует очень подробная и реалистичная модель повреждений. Стоит один раз кувыркнуться через себя (что сделать очень легко при неумелом обращении с машиной), как машину можно выкидывать — погнутая ось просто не даст взобраться на какую-либо приличную возвышенность. Графика заметно похорошела, модели автомобилей тоже неплохи. Осталась и такая фишка, как реалистичное загрязнение кузова.

Suxx ➤ Геймплей вряд ли удержит вас больше одного дня, уж больно все однообразно.

Что еще ➤ У серии внедорожных игр **Cabela** явно какое-то соревнование с серией **Evolution** — первые части обеих вышли практически одновременно, вторые тоже...



ДОЖДАЛИСЬ? Удачного продолжения, превзошедшего оригинал, но не более.



Combat

Жанр: Аркада
Издатель: Infogrames Interactive
Разработчик: Magic Lantern Playware
Похожесть: Combat 1/2
Системные требования: PII-350(PIII-500), 32(64)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Локальная сеть **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Легендарная игра **Combat**, которая вышла аж в 1977 году на **Atari 2600** и со временем обзавелась клонами практически на всех платформах.

Как играть ➤ Нынешний Combat разительно отличается от старого (кто бы сомневался!), несмотря на утверждение разработчиков и издателя о намерении сделать именно римейк классики. Итак, выбираем хувер-танк — какой понравится — и отправляемся колесить по определенной арене. Цель — добраться до выхода. На пути — враги, которых надо мочить, и бонусы, которые надо собирать. Добираемся до босса — уничтожаем. И едем дальше...

Rulezz ➤ Приятный геймплей — незатейливая такая аркадка. Если точно повторить оригинал у авторов не получилось, то почувствовать шарм "первых игр" можно. Видимо, сказывается тот факт, что в последнее время нас не балуют простенькими аркадками. Музыка подходящая, но ничего особенного. Звук не выделяется. Довольно продуманные уровни, интересные боссы.

Suxx ➤ Надолго игры не хватит — это точно. Графика устарела, да и не больно разработчики утруждали себя написанием движка. Переиздавать классику стало модно после того, как **Activision** сделали римейк **Asteroids**, только вот о качестве с того времени так никто и не задумался...

Что еще ➤ На диске с игрой вы найдете ROM'ы с оригинальными **Combat 1/2**, а также эмулятор!! Сыграем в классику?

6,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Соскучившиеся по классике – точно.

Frank Herbert's Dune

Жанр: Stealth-action
Издатель: Cryo Interactive
Разработчик: Widescreen Games
Похожесть: Thief, The Shadow of Zorro
Системные требования: PII-300(PIII-500), 32(64)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Нет **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Как и в случае с **"Зорро"**, **Cryo** решили выехать за счет названия игры, а не ее качества. Нынешним названием игра обязана одноименному шестичасовому мини-сериалу, выпущенному в прошлом году американским **Sci-Fi Channel** (о нем мы рассказывали в обзоре **Emperor: Battle For Dune**).

Как играть ➤ Рецепт полностью повторяет "Зорро", но в несколько извращенной форме. Мало того, что игра начинается с того места, где Джессика и Пол попадают в пустыню (вроде как раньше ничего интересного не было), так еще и наш Муад'Диб, попав к фрименам, начинает страдать ерундой, в одиночку отправляясь на невразумительные задания вроде минирования харвестера. На этом сюрпризы не заканчиваются. В игре всего пять (!) заданий-квестов. Геймплей, как и в случае с "Зорро", претендует на звание популярного нынче жанра stealth-action. Вооруженный крисом (фирменный нож фрименов, если кто не знает) и небольшим арсеналом стрелкового оружия, Пол, словно герой экшен-боевика класса С, должен положить толпы охраны и, достигнув цели, вернуться в родные пещеры.

Rulez ➤ "Дюна" — рулез форева! Порадовали модельки персонажей и особенно червь — вествудовский аналог просто отдыхает!

Suxx ➤ Графика довольно посредственная, несмотря на модели. Позаимствованная из сериала музыка мало подходит к игре. Геймплей просто убогий, управление никакое, а сохраняться нельзя!

Что еще ➤ А ведь когда-то первая игра по "Дюне" у Cryo получилась очень и очень сильной.

4,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Разве что желающие посмотреть на харвестер изнутри. Что поделаешь – у "Крио" опять все криво.

Loco-Commotion

Жанр: Головоломка
Издатель: Take 2 Interactive
Разработчик: Plastic Reality Technologies
Похожесть: Остальные железнодорожные головоломки
Системные требования: PII-300(PIII-500), 32(64)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер: Нет **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Во времена EGA-мониторов была одна замечательная игрушка, в которой нужно было путем перевода железнодорожных стрелок провести поезда от одного города к другому. **Loco-Commotion** — самый настоящий ее римейк.

Как играть ➤ Взяв за основу идею той древней игрушки (уж и не помню ее названия), "пластиковые реалисты" пошли по пути наворачивания геймплея. Во-первых, задача теперь сводится к прогонке поездов к одной точке (условное депо), где они благополучно материализуются в разноцветную пыль. Во-вторых, появились всякие дополнительные элементы, призванные разнообразить варианты головоломок. Например, мосты, имеющие определенный срок службы (выражается в количестве поездов, которые могут по нему проехать); ремонтные поезда, которыми нужно грамотно распорядиться, чтобы залатать аварийные участки дороги.

Rulezzz ➤ Увлекательный геймплей (сел и — ту-туух!), интересные головоломки. Приятная 3D графика. Впрочем, игра нисколько бы не пострадала, даже будучи в спрайтовом обличье. Не менее приятная музыка. В общем, добротный во всех отношениях продукт.

Sux ➤ Надолго игры не хватит, как ни крути. Головоломок могло бы быть и больше, а звуковое оформление — побогаче.

Что еще ➤ Есть в игре и телепорты — приехали, что называется.

7,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Удачного римейка классики.

Secret Service — In Harm's Way

Жанр: 3D Action
Издатель: Activision Value
Разработчик: FUN labs
Похожесть: Soldier of Fortune
Системные требования: PII-300(PIII-700), 64(128)Mb, 8(32)Mb Video
Мультиплеер: Локальная сеть **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Попытка совместить два жанра: классический экшен и экшен тактический.

Как играть ➤ После прочтения первого же брифинга выясняется, что мы работаем не в каком-нибудь там попсовом ФБР, а в "папском" Агентстве Национальной Безопасности. И задания у нас — высоко секретные. Прочитав брифинг, отправляемся на миссию (чуть позже позволят еще и заняться менеджментом агентов), а там... толпы врагов, как в каком-нибудь **Soldier of Fortune**, мгновенная смерть от первой же вражеской пули и стремительно пустеющий рожок автомата — как в каком-нибудь **Rainbow Six**. Налицо попытка смикшировать жанры.

Rulezz ➤ Результат вышел не очень сильным. Из положительных сторон хочется отметить интересные миссии (они проходят на улицах города), а также приятную физическую модель движка. Последняя действительно достойна похвал, ибо позволяет всласть поколотить окружающую мебель, которая, получив порцию свинца, отлетает строго в нужную сторону.

Suxx ➤ Графика не блещет. Дизайн уровней уж больно условный — городские улицы, как-никак. Нельзя их создавать с поправкой на линейное прохождение. Ну а в результате смешения жанров играть стало довольно сложно.

Что еще ➤ Разработчики явно смотрели "Прямую и явную угрозу" с Харрисоном Фордом в главной роли. Начальный ролик первой миссии в точности повторяет сцену, где колонна джипов ООН попадает в засаду на улицах города.



ДОЖДАЛИСЬ? Средней руки экшена, способного развлечь вечерком.

The Shadow Of Zorro

Жанр: Stealth-action
Издатель: Cryo Interactive
Разработчик: In Utero
Похожесть: Thief, Frank Herbert's Dune
Системные требования: PII-400(PIII-700), 32(64)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Нет **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Зорро — культовый герой начала XX века. Это позже там появились всякие плюющие на законы аэродинамики и всемирного тяготения мужики с большой буквой S на груди, а раньше была простая скромная Z — и на груди не главного героя, а его врагов. Мертвых, разумеется.

Как играть ➤ Думаю, сию игру **Cryo** затеяли не от всепоглощающей любви к Зорро, а из-за накопившегося в умах их менеджеров опыта и знаний. Они давно усекли такую вещь — не суть важно, о чем игра, главное — как она называется. Рецепт приготовления нашего **"Зорро"** не блещет оригинальностью: берем культового героя, делаем персонажей похожими на киногероев из фильма, выдергиваем оттуда же определенные элементы сюжета, пишем посредственный движок, называем все это stealth-action и выкидываем на рынок. Ничего, что stealth-action выражается здесь в приведении к бессознательному состоянию охранников при помощи правильных комбинаций клавиш для удара шпагой... и не надо мне тыкать возможностью тихо передвигаться — она здесь ни к чему.

Rulez ➤ "Я Зорро!" — типа круто. Графика — не само совершенство, но все ж таки лучше, чем могла быть.

Suxx ➤ Бесит и совершенно отбивает охоту играть камера, выбирающая всегда самые дебильные ракурсы. Бедновато звуковое оформление. Главное меню и интерфейс вообще — наикривейшие. Геймплей поначалу вроде как затягивает, но столь же быстро отпускает.

Что еще ➤ Лучше бы еще одну адвенчуру по "Чужим" состряпали — толку было бы больше.

5,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Весьма сомнительной игры с давно отслужившим свое героем.

US Racer

Жанр: Аркадные гонки
Издатель: Infogrames
Разработчик: Davilex
Похожесть: Midtown Madness 1/2
Системные требования: PII-400(PIII-500), 32(64)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Интернет, вдвоем на одном компьютере **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Аркадная гонка от ведущего датского разработчика программного обеспечения и игр — Davilex. Вы про такого слышали? Я тоже.

Как играть ➤ Выбираем режим игры по вкусу (стандартные "на время" и "чемпионат"), персонажа (а вместе с ним и тачку с определенными характеристиками) и отправляемся гонять по трассам от восточного побережья до западного. В режиме чемпионата нам предстоит пройти поочередно сельские трассы и городские, после чего нас, собственно, и допустят к кубку **US Racer**. Каждый из тройки победителей в заезде получает солидное вознаграждение, которое можно потратить на ремонт и совершенствование своей машины. Словом, как обычно.

Rulezz ➤ Очень приятный геймплей, который, правда, затягивает не сразу, а лишь после прохождения нескольких трасс. Последние подробно детализированы и отлично продуманы — за два круга, которые отводятся на заезд, они совершенно не надоедают. Физика хоть и аркадная — но то, что надо: машины бьются, переворачиваются, сшибают фонарные столбы, которые усложняют путь остальным, и разбрасывают по сторонам сторонних незадачливых водителей. По пути еще полиция мешается...

Suxx ➤ Графика напоминает ту, что была на первой PlayStation. Симпатично, но очень старо и как будто со следами портирования (дрожащими полигонами и т.д.) — хотя игра и не является портом. Огорчает плохая управляемость машин, хотя привыкнуть можно. Музыка и звук не вызывают никаких эмоций — быть может, это и к лучшему.

Что еще ➤ Игра разрабатывалась одновременно для PC и PS2.

7,0 РЕЙТИНГ



Легкой и приятной аркадки на вечерок.



Star Trek: Armada 2

Жанр: RTS ● **Издатель:** Activision
Разработчик: Mad Doc Software
Похожесть: Star Trek: Armada
Системные требования: PII-300(PIII-700), 64(128)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер: Локальная сеть, интернет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Очередная игра по вселенной **Star Trek**, которая лично у меня уже давно сидит в печенках по самое не могу — прежде всего из-за отстойности "стартрековых" игр. За все время только **Elite Force** смог порадовать игрока, остальные же продукты под маркой "ST" варьировались от посредственных поделок на тему до откровенной мерзости.

Как играть ➤ Видимо, идея создания попсовой RTS оказалась довольно успешной, и боссы из **Activision** дали добро на разработку сиквела. Разработка заняла около полутора лет, но изменений за это время произошло не так много. Точнее, из всего списка features можно выделить только одно значимое новшество: если раньше **ST: Armada** была обычной двухмерной RTS, то теперь разработчики решили пойти по стопам **HomeWorld** и добавили ось Z. Однако камера по-прежнему фиксирована над картой — что убивает всякую пользу от нововведения. Геймплей же так и не вышел за рамки классической туповатой RTS — да и не собирался, собственно.

Rulez ➤ Если вы любитель RTS и Star Trek, то вполне возможно, что определенную долю удовольствия вы получите.

Suxx ➤ Графика игры никак не выделяется на фоне конкурентов, несмотря на присутствующий в опциях пункт о включении вершинных и пиксельных шейдеров (GeForce 3) — красоты они игре не прибавляют.

Что еще ➤ Сомневаюсь, что третья "Армада" увидит свет. Оно и к лучшему!

5,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Очередной игры по Star Trek. Исключение в виде Elite Force так и не стало доброй традицией.

Бешеные буренки

Жанр: Аркада
Издатель: Koch Media/Акелла
Разработчик: Meredian 53
Похожесть: Army Man: Air Tactics
Системные требования: PII-300(PII-350), 32(64)Mb, 4(8)Mb Video
Мультиплеер: Нет **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Локализация **BSE Bomber**. Что такое BSE? Bovine Spongiforme Enzephalitis. По-русски — коровье бешенство. Почему Bomber? Так потому что бомбим!

Как играть ➤ **"Бешеные буренки"** — вертолетная аркада а-ля **Army Men: Air Tactics** или, как вариант, древняя серия **Strike** (**Desert**, **Jungle** и т.п.). Аркада простенькая до безобразия, даже проще, чем вышеупомянутый Army Men. Но есть одно отличие — она ***сделана с юмором***. Донельзя скучные и однообразные задания по фотографированию и отлову бешеных коров столь мощно подкреплены убойным юмором, что в результате игру хочется пройти до конца.

Rulezz ➤ Юмор — самый главный рулез. Чего только стоят сбежавшие коровы-зэки (в полоску!) или те же обезумевшие буренки, нацепившие на себя солнечные очки и вставшие на задние лапы! А какие тут брифинги! Я просто сползал под стол от угарных русских текстов (в оригинале, говорят, не менее смешно) и играл дальше только ради того, чтобы получить очередную порцию юмора. Музыка — хоть и стандартная, но все же отлично подчеркивает общую атмосферу легкости и веселья.

Sux ➤ Да не игра это. Так — вечерком поиграл и выкинул. Графика спрайтовая... да и вообще, говорить о недостатках в данном случае дело неблагодарное. Взгляните на скрины — и сразу все станет ясно.

Что еще ➤ Буренки достигнут апогея бешенства лишь к окончанию игры, но это стоит увидеть! Системные требования явно завышены — второму "пню" здесь просто нечем будет заняться.

6,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Прекрасной локализации очень смешной игры. Можно смело рекомендовать всем, кто ищет веселья.

Орда 2: Цитадель

Жанр: RTS ● **Издатель:** Бука
Разработчик: 7th Bit Lab
Похожесть: "Орда"
Системные требования: P200(P233), 32(64)Mb, 2(4)Mb Video
Мультиплеер: PBEM ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ От рискованного шага — релиза первой **"Орды"** — бравые разработчики из **7th Bit Lab** перешли к шагу отчаянному — выпустили продолжение. Это, замечу, спустя два года...

Как играть ➤ С первого взгляда и не поймешь, чем занимались товарищи из "Лаборатории Седьмого Бита" в течение этого срока. Со второго, в принципе, тоже — но вот если внимательно посмотреть не на игру, а на обложку, то выяснятся очень интересные особенности. Итак, держитесь! К морально устаревшей RTS образца начала 90-х с единственной оригинальной идеей (одновременная битва в реальном времени за разные куски большой карты) прибавились: новые карты (12 штук), здания (внимание! — целых 4 штуки), юниты (точное число скрывается, но по всему видно, что не больше зданий), ландшафты (5 штук — даже как-то много) и, конечно же, новое меню (правда, музыка в нем прежняя).

Rulez ➤ Ага, просто полнейший. В смысле — полностью отсутствует.

Suxxxxxx ➤ Говорить об этом даже как-то унизительно. Если первая "Орда" в свое время смогла выплыть под лозунгом "русский "Варкрафт"!" (именно первый, а не второй), то вторая вряд ли сподвигнет среднестатистического игрока на что-нибудь более выразительное, чем кратковременную ухмылку при взгляде на коробку с игрой.

Что еще ➤ Такое впечатление, что P200 и 32 мегабайта оперативки в требованиях — "чисто для понта". Хорошо хоть не написали что-нибудь вроде "потрясающая, доселе невиданная графика" — скромность, она, знаете ли, украшает.

0,01 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Ага. Адд-она через два года. Смело и оригинально — ничего не скажешь.

Battle Realms

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Для меня краса Отелло – в подвигах Отелло.

Вильям Шекспир, "Отелло и Дездемона"

Скажи-ка, дядя, ведь недаром... Эд Дель Кастильо сделал C&C? Скажу: недаром. Работая в цехах Westwood над будущей классикой, он был полон вдохновения. От Command & Conquer содрогнулся мир, как от тунгусского метеорита, — и это было здорово. Но жанр RTS застыл с тех пор мертвым изваянием для дизайнеров Westwood. Из-под их резцов потянулась однообразная череда штампованных копий. Золотой телец растоптал всех муз, и прекрасные мастера игр стали профессиональными мастеровыми. Эд не избежал общей участи, оставаясь продюсером и ко-дизайнером всех потомков C&C до третьего колена. Но около двух лет назад он, как говорится, снялся с якоря и отправился в вольное плавание на субмарине под названием Liquid Entertainment, прихватив с собой огромный багаж опыта, накопленного за годы опекунства над C&C.

Начиненный стереотипами мозг Эда не выдумал ничего лучше, чем взяться за "возвращение жанра RTS к его истокам". Нельзя сказать, что воплощение в жизнь этой идеи стало для Эда и его команды непосильным бременем. Благо истоки всегда были под рукой — оставалось только направить их в нужное русло. Эд, не смыкая глаз, следил за разработкой. В результате Battle Realms получилась самой что ни на есть канонической RTS — но в современном смысле термина. То есть такой, какой и должна быть сейчас real-time стратегия.



Аудиенция у Дракона на вершине горы.

А прямо пойдешь...

Battle Realms взращена на благодатной почве средневековой Японии. Рисовые поля, изящные речки и миниатюрные водопады, узкоглазые крестьяне в плоских соломенных панамах, буддийские монахи, черные ниндзя, безжалостное лезвие катаны в руках самурая и главный герой по имени Kenji — сын даймье. Но средневековая Япония в чистом, исторически достоверном виде — это Shogun, в крайнем случае — Takeda. А здесь, в Battle Realms, нам рассказывают сказку, в которой изогнутые клинки воинов Дракона вдруг вспыхивают пламенем, самураи становятся неуязвимы для стрел, а главный герой ведет войну против некромантов из клана Лотуса и запросто беседует с Драконом на вершине горы.



Классическая "драка на холме". Наши сверху.

Надо заметить, сюжет составляет большую и неотъемлемую часть игры. Это повесть о маленьком драконе Kenji, который, как считают, хладнокровно воткнул клинок в спину собственного отца и семь лет был в изгнании, а потом вернулся, чтобы править кланом Змеи и покончить с бесконечными распрями в стране — а может, и отомстить настоящему убийце. Предыстория, которую нетрудно отыскать на фанатских сайтах, растягивается на десять страниц мелкого шрифта. Но читать ее нужно не раньше, чем втянешься в сюжет — а сюжет захватывает с первого же скриптового ролика и заставляет проходить миссии только для того, чтобы посмотреть следующий. Даже в отрыве от игры история Battle Realms смотрелась бы неплохо: выжженные войной некогда цветущие земли, погоня за таинственным артефактом, злое предательство, распятый на кресте друг, свершенная месть и поиск собственного "я" в разговоре с красно-золотой рептилией, древней, как сама земля. Миссии нанизаны на сюжетную нить подобно жемчужинам, а сцены, события и персонажи столь мастерски вплетены в геймплей, что очередной ролик смотришь, затаив дыхание и внимательно вчитываясь в диалоги — краткие, чтобы не утомлять, но оттого ничуть не менее содержательные.

Разработчики дают даже некоторую свободу в прохождении и допускают небольшие ветвления сюжета. В первой же миссии вы определяете, на какую сторону Силы встанет главный герой. Добрый Kenji (клан Дракона) мудр и великодушен, а злой (клан Змеи) — излишне самоуверен, хвастлив и жесток (и история у него выходит немного другая). Впрочем, различия между Добром и Злом тут больше идеологические. Здания и юниты у кланов Дракона и Змеи по-разному выглядят и называются, но, как говорится, они все равно одной крови. Миссии идут на одних и тех же картах — но может быть другим расположение баз и стратегическая обстановка. Кроме того, к окончательной победе можно придти через покорение разных провинций: почти перед каждой миссией можно выбрать, куда двинется Kenji — направо, налево, или прямо (как в Emperor: Battle for Dune). Этого достаточно, чтобы при по-



Издатель: Ubi Soft Entertainment/ Руссобит-М
www.ubi.com/www.russobit-m.ru
Разработчик: Liquid Entertainment
www.liquid.to
Похожесть: WarCraft, Beasts&Bumpkins
Сайт Игры: www.battlerealms.com

вторном прохождении этих 14 или 15 миссий не испытывать навязчивого дежа вю.

И какой она должна быть?

Теория геймплея в RTS не менялась со времен палеолита. А **Battle Realms**, как я уже сказал, сделана в строгом соответствии с теорией. Копим ресурсы. Строим базу. Собираем армию. Разведка. Атака. Истребление всех, кто другого цвета. Прочесывание карты на предмет "последнего алиена". Все строго, как по Марксу-Энгельсу. Но это — каноны. От которых уже можно плясать.

Взявшись придать игре современный облик, **Дель Кастильо** первым делом упразднил ручное производство так называемых "пезантов". В **Battle Realms** это автоматический процесс. Стоит поставить в чистом поле Peasant Hut, как из него с армейской регулярностью начинают выходить крестьяне. Прекрасно — игрок освобожден от тяжкой повинности поминутно кликать на иконку с пезантской рожей у здания-производителя.

Следуя пункту №1 Теории, мы отправляем крестьян собирать на полях рисовый урожай и таскать воду из ближайшей речки. Если речки поблизости нет, подойдет любая лужа. Вода никогда не заканчивается, и все время вырастает новый рис — особенно если не забывать про полив. Но сбор ресурсов ограничен лимитом. **Эд Дель Кастильо** не ставил перед собой цель сделать игрока водно-рисовым магнатом. Отличный ход — как вы скоро увидите, на этом ограничении строится половина игры. Вторая половина основана на другом лимите — лимите на производство крестьян. Чем их больше, тем хуже Peasant Hut справляется с ролью инкубатора. Труженики села материализуются на пороге хижин все реже и все менее охотно. Наконец, настает момент, когда они перестают появляться совсем. И так до тех пор, пока кого-нибудь из них не убьют — тогда их поголовье начинает восстанавливаться.

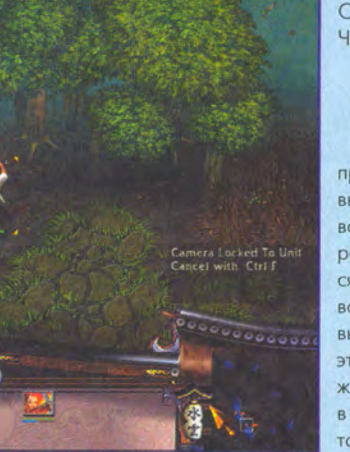
Как, спросите вы меня, на этой, в сущности, мелкой детали может быть построена половина игры? А очень просто. Дело в том, что крестьянин — это, образно говоря, первичное состояние юнита в **Battle Realms**. Так сказать, его личиночная стадия. Пезант, прошедший обучение в одном из зданий, превращается в воина — копейщика или лучника, в крайнем случае — гейшу (половой вопрос оставим на совести разработчиков). Копейщики и лучники (в отличие от гейш) могут получить дополнительное образование и стать Dragon Warrior'ами или Kabuki Warrior'ами. Те, в свою очередь, могут "дорасти" до самурая. Если пойти другим путем (т.е. в другие здания), можно получить спецов по пиротехнике — химика или канонира.

Таким образом, численность и прирост армии напрямую зависят от "рождаемости" крестьян. Лимит на общее количество крестьян — и, следовательно, юнитов вообще — разный в разных миссиях! Таким образом, если где-нибудь в **StarCraft** никто не мешает вам плодить армии в двести единиц — то здесь будьте добры обходиться тем, что **Эд** послал. Как правило, игрок командует отрядом в 20-30 бойцов, и этого вполне достаточно, чтобы пройти любую миссию. И не задавив врага массой, а тщательно обдумывая каждый ход и многократно перезагружаясь, как, например, в **Myth**. А иначе нельзя: положили всех своих воинов на штурме вражеской базы — набирайте армию заново. Это нетрудно на первых миссиях, где можно обойтись одними лучниками и копейщиками. Самурай из крестьянина получается примерно за две минуты. А десять самураев? Двадцать? И это притом, что враг тоже не дремлет и не забывает регулярно заглядывать к вам на огонек. Поэтому **Battle Realms** гораздо в большей степени тактическая игра, чем **C&C**, **StarCraft** и иже с ними. Поэтому играть в нее интересно даже сейчас, после бесчисленных орд RTS-клонов.

Второй кнут, которым **Эд** подстегивает игрока к решительным и как можно более ранним военным действиям, в игре отображен известным символом Инь-Янь (см. на скриншотах центр интерфейсной панели). Успешно побивая врага, вы набираете инь- или янь-пойнты — в зависимости от того, за какой клан играете. И эти пойнты... служат платой за все апгрейды в игре! Вот так — высокий боевой дух и никакой зависимости от водно-рисовых махинаций. Судя по официальному FAQ, пойнты даются не просто за убиение энного количества вражеских бойцов и погром на чужой базе — награда зависит и от того, насколько эффективной была ваша тактика и насколько вы смогли минимизировать потери. Хотя, быть может, на деле никакой зависимости и нет — доказать ее наличие (равно как и отсутствие) почти невозможно. Но не в этом суть. Несказанно радует сам принцип. Хотя аналогии с прокачкой персонажей в RPG или тактических играх видны невооруженным глазом. Правда, юниты в **Battle Realms** опыт не набирают и ветеранами не становятся (а ведь обещали!). Однако игру это ничуть не портит. Честное самурайское.



Помощь Дракона стоит жизни четырем самураям-мученикам.



А как они здесь фехтуют – боже ты мой!

По заветам "Мифа"

Тактика в **Battle Realms** стала предметом дискуссий сразу после выхода игры. Это хорошо — значит, все не ограничивается безмозглым рашем. Кстати, с рашем **Эд** боролся отдельно, объявив ему войну на всех фронтах и мощными пинками выталкивая паразита из игры. Поэтому тот же официальный FAQ может спокойно провозгласить: в **Battle Realms** раша нет! И это чистая правда. Сам проверял.

Бесполезно штурмовать базу враждебного клана набором од-


Картина "Kenji убивает своего Shinja". Смерть предателю!

ноликих юнитов. Как минимум, необходимо сочетание лучников и копейщиков — иначе наступление захлебнется в крови ваших бойцов. Юнитов ближнего боя вынесут охранные башни и маги/катапультисты, а грозных только на расстоянии робингудов растерзает пехота. Словом, отряд, которым вы собираетесь покорить карту, должен быть хоть как-то сбалансирован. Только тогда может идти речь о какой-то тактике. А без грамотных тактических маневров победы вам не видать как своих ушей — особенно на высшем уровне сложности.

Вторым залогом успеха является правильное построение юнитов перед боем. Чертовски жаль, что **Эд и Ко** поленились реализовать формации. Приходится выстраивать всех вручную: впереди самураи вперемешку с Dragon и Kabuki Warrior'ами, сзади прикрытие в виде лучников. И где-нибудь поблизости непременно гейша, играющая здесь роль полевого врача. Впрочем, при таком раскладе бои все равно будут проходить по образцу "стенка на стенку". Можно немного поднапрячься и придумать куда более тонкие и остроумные ходы — они возможны благодаря специальным способностям юнитов.

После визита в здания вроде Shrine и Fireworks Factory (у клана Дракона) воины обретают новые таланты, зависящие от рода войск. Скажем, у Dragon Warriors это непробиваемое энергетическое поле, у самураев — иммунитет к дистанционным атакам, у Kabuki Warriors — умение "выключать" дистанционные атаки противника. Героям (Kenji, его друг Otomo, предатель Shinja и прочие) дополнительное обучение не требуется — они наделены спецспособностями от природы.

На фанатских сайтах, к примеру, вовсю рекламируется такой прием: выставить вперед одного Dragon Warrior, "включить" ему энергетическое поле и с расстояния косить врагов стрелами, пока они безуспешно пытаются покромсать на части приманку. Правда, за использование спецспособностей надо платить — расходуется stamina. Стоит ей закончиться — и юнит теряет свой талант до тех пор, пока не восстановит силы. Здоровье у бойцов тоже со временем восстанавливается — но только очень медленно. Поэтому, как уже говорилось, непременным участником всех военных драм должна быть гейша, а лучше две или три — про запас.



Возглавив клан Змеи, Kenji искренне радуется смертям и пожарам.

Охранная башня бесполезна, пока не посадишь на нее стрелка.

Дело в том, что вражеский AI настроен против нее исключительно злобно и первым делом посылает парочку смертников в центр вашего войска, чтобы они прикончили гейшу. Камикадзе, конечно, погибнут, но если они выполнят свою роль, то вам придется несладко. К слову говоря, существует и тактика, основанная на спецспособности гейш. Если пожертвовать (sacrifice) гейшу, то это восстановит до максимума здоровье всех находящихся рядом юнитов. Таким образом, "истратив" двух-трех гейш, можно перебить численно превосходящего вас противника.

Что касается AI в целом, то ничего выдающегося он собой не представляет. Враг выполняет простейшие маневры — пытается, например, подсылать "гонцов", которые дразнят ваших воинов и заманивают в ловушку. Дружественный AI тоже не особо хитер, и ваши войска как миленькие клюют на подобного рода приманки. Укротить их безудержное стремление к героизму можно только с помощью команд типа Guard или Stop — благо они выполняются беспрекословно.

Оранжерея и зоосад

Трехмерный мир **Battle Realms** обладает весьма подробной физикой. Не такой, конечно, как в **Black&White**, но и не такой, как в большинстве 3D RTS, где вся физика обычно сводится к тому, что юниты карабкаются на холм медленнее, чем спускаются к подножию, и с вершины стреляют дальше. Здесь это подразумевается. Как и то, что деревья (лес обильно произрастает почти на всех картах) загораживают обзор, а изредка встречающиеся валуны можно сталкивать с горы вниз и давить ими неосторожных противников. Подожженные здания быстро перестают гореть под дождем — и под ним же быстрее растет рис.

В лугах бродят дикие лошади, которых можно отлавливать, отводить в стойло и сажать на них любого воина (за исключением самых толстых). Таким образом можно сформировать небольшой кавалерийский отряд, совершающий лихие налеты на отбившихся от стаи врагов и вкалывающих на полях пезантов. Конных бойцов враги стаскивают с лошадей и тут же сами вскакивают в освободившееся седло! И даже крестьянин, усаженный на лошадь, начитает быстрее пополнять закрома рисом и резервуары водой.

Графика и анимация в **Battle Realms** просто замечательные — не имею к ним никаких претензий, и даже невозможность масштабировать изображение и вращать камеру ничуть меня не смущает. Зато где еще вы увидите, чтобы крохотные мечи самураев в бою обагрялись кровью?! Вокруг идущих вброд воинов расходятся круги по воде, ветер колышет листву, и из крон деревьев вылетают стаи птиц, испуганных вашими лесными демаршами, — кстати, по характерному птичьему писку можно определить приближение врага (!). В траве пасутся мизерные кролики, в речке плещутся миниатюрные рыбки, по растрескавшейся земле пустынь ползут скорпионы, а лес населен злыми волками, не упускающими случая попробовать на зуб соклановцев Kenji. Декоративные водопадики настраивают на лирический лад, а под сильной грозой и ливнем так славно смотрится идущее посреди дороги кровавое побоище! Жаль только, что воины не оскальзываются в грязи.



Путь самурая

Эд и его друзья с сервера **GameSpy Arcade** непременно протянут руку дружбы игрокам, желающим сменить ориентацию с сингловой на мультиплеерную. В мультиплеере, между прочим, можно сыграть за ваших давних врагов из кланов Лотуса и Волка. А у них — другое дерево технологий, другие юниты, другие тактики... Надо будет снова учиться искусству боя.

Развитие **Battle Realms** — аддоны, наборы дополнительных миссий, продолжение сюжета, вторая часть, наконец — целиком зависит от народного признания. **Эд** так и сказал: мол, будет признание — все сделаем. А не будет — **Liquid** в полном составе постригутся в монахи где-нибудь в Тибете и навсегда погрузятся в размышления о природе Инь и Янь.

P.S. Эд здорово постебался над т.н. "японской мудростью". Фразы одного из героев типа "forwards is not backwards" или "the way is the path" срубают наповал. ■









Подготовим Америку дать достойный отпор наглому Колумбу?

Наполеон — стратег? Помилуйте! Планы завоевания мира не предложит даже первокурсник Военной Академии!

Дж.Эвервелл

Первую **"Европу"** ждали с ехидной усмешечкой: "казуалы"-де этого не поймут, и сейчас она ка-ак провалится... Кое-где уже поторопились написать обзоры, посвященные гипотетическому провалу. А она взяла да и принесла своим создателям превосходные продажи. Ухитрилась попасть в верхние строчки Internet Top-100. И если где и осталась недооцененной — то разве что в России...

Сейчас на сарказм решаются только особо упорные: игра состоялась, имеющий глаза да увидит. На полках магазинов — Europa Universalis II. Вопрос только один: надо ли покупать и ее тоже — или обойдемся первой?

Какой был слон!

Говорят, что хиты в представлении не нуждаются — но все же напомним, чем была прекрасна первая часть. Europa Universalis — глобальная стратегия, и слова "в реальном времени" на коробке не припишут ее к родне C&C и Warcraft. Здесь не командуют отрядами в бою и не строят баз.

Здесь определяют стратегические задачи — и решают их. Заметьте: определяют! Уникальное свойство игры — в том, что цели, за которые будут присвоены вожделенные наградные очки, назначает не автор игры, а сам игрок. Выбирая их из предложенного списка. То есть он волен сам определить курс развития своей державы и ее приоритеты.

И, если игроку не все равно, как закончить игру, он не поставит перед собой цель сделаться властелином мира. Это ненужно и невозможно. Не надо даже становиться сильнее всех: скромная Голландия, которая никого особенно не завоевывала, зато добилась всего, чего хотела, может оказаться на пьедестале выше "сверхдержав".

Конечно же, сильная сторона игры — дипломатия. В ней возможно многое, и не только из-за обилия команд. Раз не надо становиться самым сильным — не надо и поглощать в будущем своего союзника. То есть союз может быть постоянным, а не временным.

Военная часть игры проста до неприличия. Родов войск — по три на суше и на море. Но игра от этого не делается "тупее". В конце концов, в шахматах тоже всего шесть видов юнитов...

Вот такого экрана раньше не было... За кого хотим, за того и поиграем!

Наш следующий директор будет бегать еще быстрее!

Конечно же, в новой версии всего больше, все краше и толще. Если в оригинальной EU временной отрезок исчерпывался тремя столетиями — от Колумба до Французской Революции (1492-1792), то теперь он продлен в обе стороны — к 1419 году "вниз" и к 1820 — "вверх". Немного? Зато теперь появились кампании Орлеанской Девы и Наполеона, возможность спасти гибнущую Византию, объединить разрозненную Русь...

Увеличилась и территория: если раньше центральная Африка, Азия, Сибирь были постоянными terra incognita, вечными белыми пятнами на карте, то теперь пытливый исследователь может добраться и до них. Строго говоря, в 1820 году еще мало кому было дело до колонизации таких земель — но все же...

Что важнее, больше стало и стран, за которые можно играть: помимо основных держав Европы плюс Турции и США, появились малые европейские страны (Швейцария, Бавария, Саксония...), а также и страны Азии (Китай, Персия...), индейские государства и даже Зимбабве.

Добавилось религий (раньше детально, со всеми основными ветвями, показывалось христианство, мусульманство делилось надвое, а все остальное считалось одинаковым "язычеством"). В общем, всего стало больше. Даже графических разрешений — хотя как никто не играл в "Европу" ради передовой графики, так и не будет.

Главная кампания теперь стала, если можно так выразиться, более "традиционной". Раньше в ней — как и во всех мелких кампаниях — нам предлагалось возглавить большую страну с кучей проблем и немаленькой территорией. Теперь же мы начинаем ее в период глубокой раздробленности Европы, и предлагаемые нам державы — Новгород, Византия, даже Франция — небольшие лоскутки на карте мира, которым только предстоит (может быть) стать гло-

бальными империями. В прочих же кампаниях все по-прежнему. Хотя и там мы вольны выбрать вместо классических Англии, России или Испании каких-нибудь ирокезов...

Мелкая, но приятная новация: появился экран с историей нашего нового мира. Да, это не ново, но в прошлой версии было почему-то упущено. Зря! Здесь текст такой истории может быть куда содержательнее и поучительнее, чем в **"Цивилизации"**.

Вообще, экран несколько похорошел. В EU, например, порядком раздражало окошко с картой мира и несколькими важными управляющими элементами: часть их терялась на фоне карты. Теперь все ярче и контрастнее. И, черт возьми, наконец нарисовали приличную иконку для рабочего стола (ох, какое похабство было в первой версии!). Хотя на первый взгляд графическая разница между играми в глаза не бросается. Зато бросается звуковая: музыкальное оформление очень даже продвинулось вперед. Хоры и пляски меня впечатлили.

Бичом первой части были мелкие, но неприятные (а иногда и не очень мелкие) программные ошибки. Могу с удовлетворением заметить, что в новой игре их пока обнаружить не удалось. Более того: несмотря на явно усиленный AI (и до того не слишком слабый), системные требования... уменьшились. По крайней мере, на конфигурации, на которой первая версия заметно тормозила, сейчас можно играть без проблем.

А почему это не адд-он?

Так что же перед нами — "то же самое и побольше" или новая игра? Посмотрим повнимательнее...

Стран не просто стало больше: теперь все они могут превратиться в вассалов или быть аннексированы. Это важно? Да, важно, потому что означает существенные изменения в AI. Он и так был далеко не глуп, а теперь пользуется, очевидно, новой моделью, где меньше "домашних заготовок" и больше логики. И, следовательно, теперь у нас куда больше возможностей для сотворения новых сценариев.

Вообще, с помощью дипломатии стало возможно делать много нового. Можно заключить торговый договор, и тогда купцы двух стран перестанут вытеснять друг друга с рынков; немалое преимущество обеим сторонам. Можно требовать или просить от других правителей определенных действий, например, военной поддержки на конкретном направлении, нейтралитета по отношению к кому-либо и так далее. Можно договориться о праве свободного прохода войск через земли соседа. Можно послать королю Испании предупреждение, и, если он не выполнит условий, получить против Испании "казус белли" — повод для войны (а воевать без такого повода в Europa Universalis весьма и весьма чревато). Можно выступить гарантом чьей-либо независимости или территориальной целостности.

В мирном договоре после войны тоже может содержаться немало забавных пунктов. Помимо передачи провинций или контрибуции, ничто отныне не мешает потребовать у побежденного противника, скажем, признания независимости его колонии или разрыва дипломатических отношений с Пруссией. В вассалы раньше можно было загнать только через долгое "прикармливание" соседа и установление с ним самого сердечного согласия. А теперь можно действовать не только добрым словом, но и пистолетом, в соответствии с заветами Аль Капоне.



Тяжело бедным русским рядом с вражеской Москвой...

Еще больше изменений во внутренней политике, которая ранее ограничивалась принятием того или иного вероисповедания, степенью терпимости к разным религиям, налогами да подавлением восстаний. Можно стимулировать те или иные изменения в менталитете народа, менять торговую систему, регулировать степень личной свободы крестьян или децентрализовать правительство. Появилось десять внутриполитических параметров, которые можно регулировать по своему желанию.

В колониальных делах тоже есть забавные дополнения. Например, если раньше пираты были чем-то вроде стихийного бедствия, то теперь правила игры допускают, как и случалось в реальности, покровительствовать пиратам в определенных регионах. Можно самому даровать части своей территории независимость, а не ждать, пока она ее возьмет без нашей помощи: иногда это очень даже полезно.

Дела духовные в EU изначально были важной частью политики, да и теперь они не отстают. Помимо появления буддизма, индуизма и прочего, религиозная часть игры может похвастаться еще более детальной проработкой войн Реформации. Из истории в игру пришли также титулы "христианнейшего короля", "защитника Церкви и Веры"... Наряду с купцами и дипломатами в нашем распоряжении теперь находятся миссионеры, способные агитировать за нашу религию не только папуасов, но и еретиков.

Вывод? "Европа" сделала еще один широкий шаг в сторону "штабных игр" (что это такое, мы рассказывали в статье **"Досуги его превосходительства"** — см. **"Игроманию"** №6'2001). Теперь у игрока еще больше свободы в стратегии. А тактика осталась неизменной: не для нее все делалось.

Главной слабостью первой части была недоработанная дипломатия. Она давала слишком мало возможностей для координации совместных усилий и недостаточно вариантов компромиссных соглашений. Эту проблему создатели игры решили.

Europa Universalis — пока единственная в своем роде стратегия, где не ставится детски-примитивная цель "стать самым сильным в мире". Уже одного этого достаточно, чтобы оценить ее выше очередного детища великого Сида... Честь и хвала разработчикам, которые сумели переломить важнейший стереотип игрового дизайна и идут в будущее. Благодаря им завтрашние игры будут отличаться от нынешних не только количеством полигонов на модель. ■

Этот миссионер имеет все шансы вскорости сделаться мучеником.



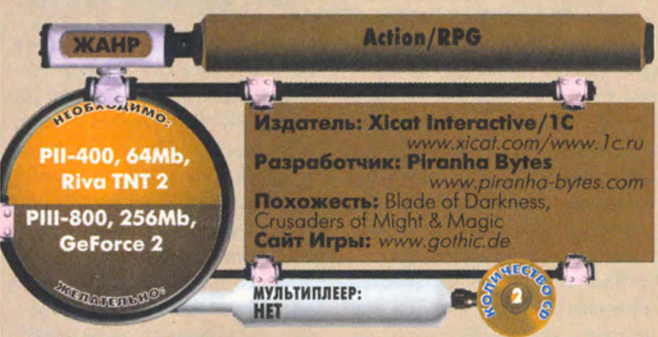


Единственная настоящая стратегия обрела достойное продолжение. И есть надежда, что благодаря ей будущие игры будут различаться не только качеством графики.

ДОЖДАЛИСЬ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%



ГОТИКА





Прежде чем начать рассказ о **"Готике"**, я должен сделать одно признание. Все, что будет написано ниже, никак не может считаться объективным мнением — по той простой причине, что я полюбил эту игру с первого взгляда. На протяжении всей своей статьи я буду настолько нагло, беззастенчиво и даже в какой-то степени вызывающе нахваливать сие произведение **Piranha Bytes**, что заранее прошу прощения у любителей объективных, до миллиграмма взвешенных рецензий.

Первое впечатление. Оно же — самое верное

Не могу не сообщить, что словосочетание Action/RPG обычно вызывает у меня самые мрачные ассоциации. Меня абсолютно не радует герой, слепленный из неплотно пригнанных полигонов, которого приходится наблюдать с... со спины. Герой совершает умопомрачительные прыжки, осознавая, впрочем, что с Ларой ему не тягаться, и переводит толпы монстров на экспу, чтобы оправдать приписку "RPG". При этом игроку не нужно напрягать мозги, да и особой ловкости рук тоже не требуется. Полный нехороших предчувствий, я устанавливал игру, надеясь лишь на то, что RPG перевесит Action.

Просмотрев вступительный ролик и уяснив в общих чертах сюжетную завязку, я неожиданно оказался в игре. Праведному гневу не было предела: в **Diablo** разрешали выбрать класс персонажа, а здесь не позволили даже имя подобрать! О чем они там вообще думают?! Между тем на экране какой-то мужик, на вид типичный испанский кабальеро, терпеливо дожидался моего ответа (у нас завязался диалог), причем я мог выбрать один из трех вариантов. При виде такого разнообразия настроение резко улучшилось, и я очень мило побеседовал с Диего (ну точно — испанец), узнав очень много полезных сведений. Особенно приятно было слушать живой голос. Кстати, на протяжении всей игры вам не встретится ни одного безголосого NPC — самый последний бродяга озвучен профессиональными актерами (подавите усмешку, обычно сопровождающую это словосочетание. Актеры действительно постарались). И хотя у меня есть сильное подозрение, что именно по причине трепетного отношения авторов к озвучке игра не поместилась на одном CD, такой подход можно только приветствовать.

Расставшись с любезным Диего, я отправился обозревать окрестности и... засмотрелся. Честное слово, все очень красиво. Если поставить максимальное разрешение и наилучшее качество, можно просто гулять и наслаждаться природой, чему в немалой степени способствует очень удобная камера. Она не совершает дурацких кульбитов и очень легко управляется.


Красавица, а? Зовут ее Crawler Queen. Сидит в пещере и откладывает яйца.

Сначала сюжет. Очень неплохой, кстати

Неким фэнтезийным королевством управлял некий могучий король. Король за время своего правления разобрался со всеми врагами, кроме одного. Война с необузданными племенами орков затянулась сверх всякой меры, а для любой войны нужно оружие, для которого, в свою очередь, требуется немалое количество руды. Так как король наш был настоящий монарх, то проблему недостатка полезных ископаемых он решил очень просто: любой его подданный, совершивший преступление, отправлялся на работу в рудники. Учитывая, что смертность на такой "работе" была, мяг-


Мы стали заметно сильнее. Орк — не более чем мелкая неприятность.

ко говоря, очень высока, требовалось как-то удержать заключенных от побега. Для решения этой непростой задачи король призвал лучших магов королевства, которые придумали изящный план: накрыть рудники куполом, свободно пропускающим разные предметы туда и сюда, а вот людей только в одном направлении — внутрь. План был хорош, но маги что-то не рассчитали и сами оказались под созданной ими завесой. Заключенные же быстро сообразили, что, хотя им без королевских поставок выжить не удастся, но и королю без добываемой ими руды каюк. Был налажен взаимовыгодный обмен: король пересылал за барьер еду, одежду и прочие жизненно необходимые предметы, а узники выдавали взамен оговоренное количество руды.

Этот плохой мир сохранялся и на тот момент, когда в лапы королевской стражи попал очередной провинившийся. За него мы и будем играть. Впрочем, не каждому заключенному предлагают передать письмо от магов "с воли" к их заключенным внутри барьера собратьям. И это правильно — не можем же мы играть самым обыкновенным зэком! По прибытии на место нас поприветствуют ударом кулака в лицо, после чего произойдет встреча с Диего.

С RPG — полный порядок, к счастью

Итак, игра началась и, что характерно, у нас нет задания, определяющего наше будущее. То есть надо, конечно, передать письмо огненному магу, но, по словам Диего, это совсем непростое дело, да и мага как-то не видать. Зато вокруг горы и деревья, а рядом течет река — и хочется все это исследовать самым подробным образом. Почти сразу обнаруживаются несколько предметов. Они, разумеется, должны занять подобающее место в нашем инвентаре — но не тут-то было. Игра стойко игнорировала все мои попытки обогатиться хоть чем-нибудь. Пристальное изучение клавиатурной раскладки также ни к чему не привело. Пришлось прочесть readme — помогло! Более странного интерфейса я в своей жизни не видел, до сих пор раздумываю над вопросом: тот, кто его сотворил, — гений или сумасшедший? Скорее всего и то, и другое. Но странное дело — вдолбив в свою обалдевшую голову невероятные клавиатурно-мышовые комбинации и попользовавшись ими некоторое время, я понял, что интерфейс в целом чрезвычайно удобен и интуитивен. Есть некоторые мелкие помарки, но они не портят общей картины. В данном случае — это та самая мелочь, которая может оттолкнуть от отличной игры. Прошу вас, не дайте этому произойти. Не ленитесь — прочтите readme.

Приручив неуступчивого зверя, которому я посвятил почти весь прошлый абзац, можно расслабиться и начать получать удовольствие от игры. **"Готика"** приносит массу положительных эмоций — в основном благодаря динамически развивающемуся сюжету и продуманному, логичному игровому миру.

Магический барьер и железные решетки — не одно и то же, но заключенные всех стран и миров мало отличаются друг от друга. Персонажи **"Готики"** живут настоящей, реальной жизнью — и ее цель вовсе не состоит в том, чтобы развлечь игрока. Никто не будет носиться с вами, как с ребенком, никто не окажет вам бескорыстную помощь. За барьером все имеет свою цену. Повстречавшийся в лесу охотник за пустяковый совет попросит бутылку пива, а за обучение не самому необходимому умению, например снятию шкуры с различной живности, придется выложить кругленькую сумму в местной валюте. Эту почетную роль, кстати, исполняют слитки руды. А в лагере вас ожидает новое потрясение: жители очень негативно относятся к вашим попыткам попасть в их жилища. Их это настолько раздражает, что стоит вам переступить порог, как хозяин хижины хватается за оружие. Вопрос навскидку: много ли вспомните игр, где NPC так трепетно заботились бы о своем имуществе? Мелочь, а приятно!

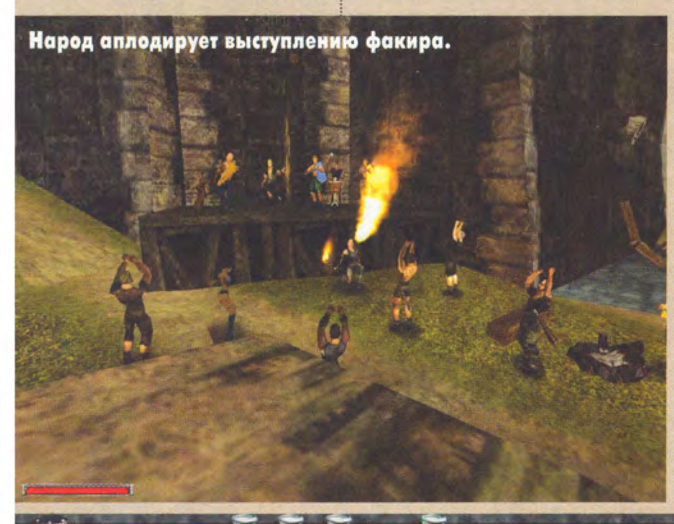
Следующий пример: в лагере есть три воина, собирающие с поселян деньги за охрану. Десять слитков руды в день — немного, но платить не хочется. Вступать с ними в бой бесполезно — зарубят на раз (еще один штришок к общему портрету игры). Я попытался пойти на обман. Говорю: "извини, друг, нету десяти монет", на что он мне отвечает: "позволь, я сам проверю". И забрал, подлец, все деньги — почти двести монет! Еще и пошутил при этом: "кто-то, кажется, не умеет считать до десяти".

Как и у любых уголовников, у наших забарьерных зэков существует строгое разделение на касты. Есть желание подняться выше в этой иерархии — вперед. Только учтите: занимаясь охотой и собирательством, вы ничего не добьетесь, разве что опыта немного заработаете. А для того, чтобы приобрести авторитет, нужно произвести впечатление на нужных людей. На тех парней, чьи слова имеют вес среди населения. Выполните их задания, и они замолвят за вас словечко в нужную минуту.

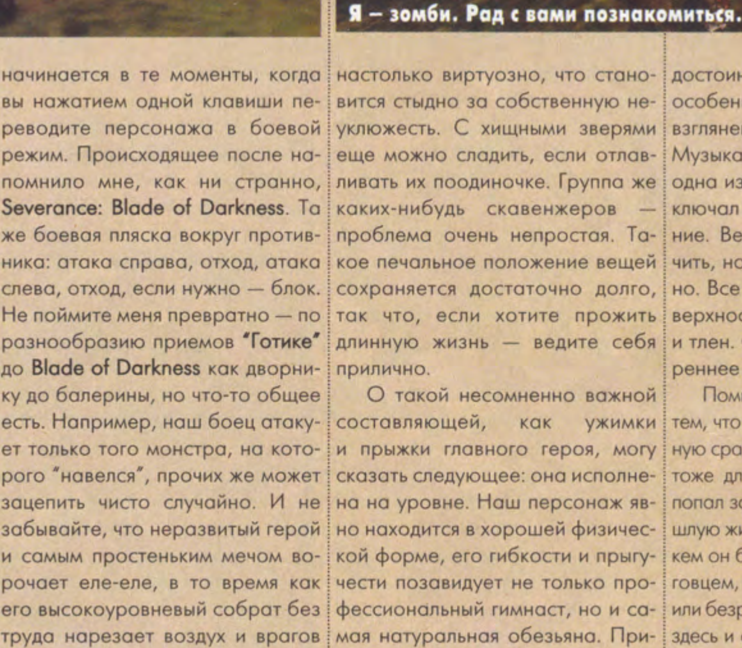

Прикармливаем волка.

Такой вот ловкий ход — вы все равно будете выполнять обычные для любой ролевки действия, как-то: шинкование монстров, собирание предметов, общение с NPC, но вы будете делать все это не ради самого процесса, а для разрешения очередной проблемы. Жизнь заключенного — вообще череда проблем, если вы еще не заметили. Справляясь с ними, мы продвигаемся по сюжету и не особо зацикливаемся на развитии персонажа.

Последнее происходит весьма нестандартно. Получив уровень, мы, естественно, получаем некоторое количество очков опыта. Но вот распределять их по имеющимся умениям нам не разрешают. Извольте найти учителя, который за энную сумму денег поможет улучшить нужное умение или характеристику. Число доступных скиллов не потрясает воображе-


Народ аплодирует выступлению факира.


Погода в игре бывает такая...


Я – зомби. Рад с вами познакомиться.


...и вот такая.

ние, но все необходимое присутствует. Специализации в различных видах оружия, пара воровских умений, магия и специальные способности, к которым относятся умение подкрадываться и акробатика.

Вышеупомянутый сюжет в меру нелинеен: некоторые задачи могут быть решены различными способами, в диалогах, опять же, можно выбрать различные варианты ответов. Все это не ново, но доброго слова заслуживает — не забывайте: перед нами не чистая ролевка, а жанровый гибрид. Об экшеновой составляющей поговорим в следующей главе.

А что с Action?

Доля экшена в "Готике", по моим прикидкам, составляет примерно 20-25%. Надо заметить, меня вполне устраивают такие пропорции. Исполнена эта часть игры на "отлично", чему я ничуть не удивился. Экшен в игре начинается в те моменты, когда вы нажатием одной клавиши переводите персонажа в боевой режим. Происходящее после напомнило мне, как ни странно, **Severance: Blade of Darkness**. Та же боевая пляска вокруг противника: атака справа, отход, атака слева, отход, если нужно — блок. Не поймите меня превратно — по разнообразию приемов **"Готике"** до **Blade of Darkness** как дворнику до балерины, но что-то общее есть. Например, наш боец атакует только того монстра, на которого "навелся", прочих же может зацепить чисто случайно. И не забывайте, что неразвитый герой и самым простеньким мечом ворочает еле-еле, в то время как его высокоуровневый собрат без труда нарезает воздух и врагов огромным двуручником. Кроме того, есть еще одна маленькая деталь, которая вполне способна капитально подпортить удовольствие от игры людям, предпочитающим силовой путь решения проблем. Наш герой поначалу настолько слаб в бою, что любая попытка схватиться с врагом приводит его к летальному исходу. Нас приканчивают легко и непринужденно, при этом противники обращаются со своим оружием настолько виртуозно, что становится стыдно за собственную неуклюжесть. С хищными зверями еще можно сладить, если отлавливать их поодиночке. Группа же каких-нибудь скавенжеров — проблема очень непростая. Такое печальное положение вещей сохраняется достаточно долго, так что, если хотите прожить длинную жизнь — ведите себя прилично.

О такой несомненно важной составляющей, как ужимки и прыжки главного героя, могу сказать следующее: она исполнена на уровне. Наш персонаж явно находится в хорошей физической форме, его гибкости и прыгучести позавидует не только профессиональный гимнаст, но и самая натуральная обезьяна. Причем, как это ни удивительно, от игрока не требуется опыт прохождения всех **Tomb Raider**'ов. Даже такой лароненавистник, как я, через несколько минут тренировки с удивительной резвостью ползал по неприступным (на первый взгляд) скалам.


Партия против тролля. Наш герой – в красном.

Action/RPG — мне это нравится

Перечитываю последний подзаголовок и не верю своим глазам. Мне понравился Action/RPG? Мне?! Надо срочно искать недостатки. Ну, за интерфейс надо-таки еще раз поругать — нечего велосипед было изобретать, хотя в итоге здорово вышло. Что еще? Глючновата игрушка оказалась — капризничает и по любому поводу норовит зависнуть. Системные требования не самые низкие, правда, и не самые высокие тоже. Но это же все придирки, пятна на солнце. Зато сколько достоинств: графика — красивая, особенно как на местное небо взглянешь, так и глаз не отведешь. Музыка — отличная; **"Готика"** — одна из немногих игр, где я не отключал музыкальное сопровождение. Вернее, попробовал отключить, но сразу же включил обратно. Все это, однако, внешнее, поверхностное, так сказать, суета и тлен. Самое же главное — внутреннее содержание игры, ее дух.

Помните, я вначале возмущался тем, что не дают, ироды, героя вручную сработать? Зря возмущался, это тоже для создания атмосферы. Он попал за барьер, оставив свою прошлую жизнь позади. Всем наплевать, кем он был раньше: воином или торговцем, благородным господином или безродным бродягой. Он должен здесь и сейчас создать себя заново, доказать, что достоин уважения. А вот каким образом он это сделает, зависит всецело от вас. Сделаете ли вы его магом или воином, выберете ли скользкую воровскую дорожку — помните главное: в мире **"Готики"** его будут оценивать не по количеству заработанного опыта, а по вполне человеческим меркам — по тому, что он совершил или чего не сделал. ■



Первая Action/RPG, из которой не хочется выкинуть экшен и куда не надо добавлять RPG. Суперсбалансированная игра, способная увлечь вас надолго и с потрохами.

ДОЖДАЛИСЬ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

Tom Clancy's GHOST RECON

Алексей Бутрин aka BOOT
boot@igromania.ru



ЖАНР: Tactical Combat

Издатель: Ubi Soft www.ubisoft.com
Разработчик: Red Storm www.redstorm.com
Локализация: NMG www.nmg.ru
Похожесть: Delta Force, Operation Flashpoint, Rainbow Six, SWAT
Сайт Игры: www.ghostrecon.com

НЕОБХОДИМО: PII-400, 64Mb, Riva TNT
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128 Mb, GeForce 2 MX

КОЛИЧЕСТВО CD: 1
МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

Компания Red Storm в сознании игроков намертво связана с известной серией тактических шутеров Rainbow Six/Rogue Spear. Все знают, что у Red Storm такая традиция — каждый год выпускать по сиквелу или адд-ону, подкармливаясь на неизменной идее предварительного планирования миссий. И тут — бац! — лучшие друзья Тома Клэнси берут эту свою козырную карту и на глазах у изумленной публики бросают ее в камин! Нет больше предварительного планирования! А есть — Ghost Recon, который для Red Storm является, мягко говоря, весьма смелым экспериментом.

Назад в СССР

СССР вернулся! Прям как Мэри Поппинс. Ознакомившись с сюжетом Ghost Recon, я не смеялся (не было сил), не плакал (я не слишком сентиментален) и даже не злился (разве ж можно на убогих злиться?). Ярых патриотов и слабонервных я попрошу не читать главу и сразу переходить к следующей, остальные могут остаться и послушать эту душераздирающую историю.

В 2008 году в России к власти пришла кучка ультралевых националистов. О том, куда ушла предыдущая правящая кучка, сюжет скромно умалчивает. Что будут делать ультралевые националисты у власти? Правильно — строить Железный Занавес! А еще они будут разжигать Холодную Войну (или скорее наоборот — охлаждать). Но и это еще не все! Железный Занавес и СССР — близнецы-братья. Значит, надо и Союз Нерушимый Республик Свободных вытащить из могилы и оживить. Первой на шею к ультралевым некромансерам радостно бросается Беларусь — она этого момента долго ждала. Немного подумав, к Беларуси присоединяется Украина. Остальные республики уже приходится бросать на шею насильно. Но ничего! Процесс идет: СССР и танки — вместе веселее. В азиатских республиках снова открыт сезон охоты на басмачей, Прибалтика трещит по швам — суровое возмездие за баловство с независимостью наконец-то пришло. Запад, затаив дыхание и повыше подтянув памперсы, с ужасом и скорбью смотрит на эту вакханалию, в воздухе снова пахнет Красной Угрозой...

Но вдруг посреди всего этого бедлама одна маленькая, но очень гордая птичка по имени Грузия решительно отказалась заново вступать в Союз Нерушимый. И тут же заявила: "Я полечу прямо в НАТО!" Но не успела полететь птичка в НАТО, потому что НАТО, услышав такие гордые кавказские слова, само прилетело на помощь.

Вот, собственно, и весь сюжет. Играть, очевидно, мы будем за натовских чип-энд-дейлов, спешащих Грузии на помощь. Играть за русских, как обычно, нельзя. Но не спешите расстраиваться. Во-первых, "**пока** нельзя", а не "**вообще** нельзя". Во-вторых, идиотский сюжет — единственная серьезная послеродовая травма этой игры: спасибо и на том, что хоть Грузию и Прибалтику от нас — великих и ужасных — спасать приходится, а не Чечню, например. И, наконец, в-третьих, где вы видели в тактическом шутере не отдающий бредятиной сюжет?

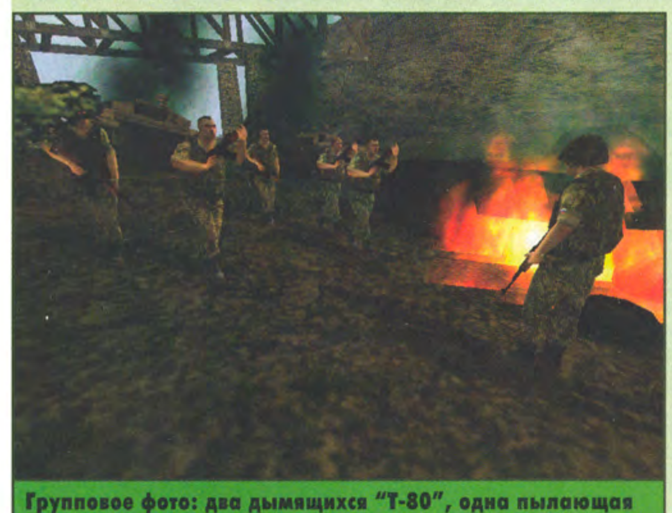
Грузин в горах — как рыба в воде: пулеметчик Осадзе расстреливает врагов у подножия.

А ты записался на борьбу с коммунизмом?

В Ghost Recon игровой процесс очень удачно балансирует между экшеном и тактикой — метким и быстрым дебилам, а также тормознутым гениям, кроме постоянного нажатия на Load Game, тут делать нечего. Вы являетесь командиром отряда спецназовцев с поэтичным названием "The Ghosts" ("призраки"). Под вашим мудрым руководством и при вашем же личном участии вооруженные до зубов "призраки" будут бороться с коммунизмом на территории СНГ, неся светлое знамя демократии и капитализма диким и непокорным славянским племенам.

Военная кампания разбита на 15 весьма разнообразных миссий: вы побываете в Грузии, Прибалтике и даже в Москве на Красной площади. Разнообразие миссий заключается не только в географии, но и в самих боевых задачах, среди которых наличествуют: разведка боем, освобождение военнопленных, взятие укрепрайонов, диверсионные рейды в тыл врага, городские бои, огневая поддержка натовских танковых взводов, уничтожение советской бронетехники и многое другое. Мне особенно пришлись по душе задания в духе Operation Flashpoint, когда мы под прикрытием наших танков дружной толпой бежим уничтожать танки вражеские, попутно отстреливая назойливую вражескую пехоту, чтобы она не уничтожила наши танки. Сами танки друг по другу почему-то стреляют крайне редко. Вот как, оказывается, танковые сражения проходят — в виде гранатометной дуэли. Поневоле задумаешься: зачем танку этот странный хоботок на башне?

Погодные условия тоже ощутимо обогащают игровой процесс:


Групповое фото: два дымящихся "Т-80", одна пылающая БМП и массовка из спецназовцев.

воевать придется и днем, и ночью, и под сияющим солнышком, и в густом тумане, и под струями дождя, и среди падающих снежинок.

Не взлетим, так поползаем

Что мы должны сделать согласно сюжету, я надеюсь, уже вполне понятно. Возникает законный вопрос: как это сделать?

Ваше спецподразделение состоит из 12-ти бойцов, которые жестко поделены на 4 класса: обычные стрелки, поддержка (только не в купальниках с флажками, а в камуфляже и с пулеметами), подрывники и снайперы. За выполнение бонусных заданий вам выдают в подарок дополнительных солдат (специалистов) с уникальным оружием и улучшенными характеристиками. К моему удивлению, большинство специалистов представлено "национальными меньшинствами" — по ходу игры у вас появятся пулеметчик Осадзе, снайпер Галинская и еще один снайпер — Ибрагим. Для полного счастья не хватает только подрывника с фамилией Бен Ладен.

Для выполнения боевой задачи вы можете выбрать 6 бойцов и произвольным образом разбить их на три группы (но не более трех человек в каждой группе). Специализация в **Ghost Recon** суровая — снайперу уже не судьба хотя бы разок пальнуть из пулемета или установить бомбу, поэтому к формированию состава отряда надо подходить с учетом конкретной миссии.

Во время миссии вы можете взять под свое управление любого бойца. Остальные будут действовать в автопилотном режиме под управлением AI. AI в игре весьма сообразительный: бойцы, предоставленные сами себе, ведут себя очень разумно и в случае опасности тут же залягут, а при обстреле открывают ответный огонь. Первые несколько миссий я просто любовался со стороны, как моя группа на автопилоте идет по пересеченной местности. Только ради подобного зрелища игру стоит запустить хотя бы разок. Естественно, этим дело вовсе не ограничивается. Для управления отрядом предусмотрены готовые шаблоны поведения, такие как "разведка", "удержание позиции", "наступление" и другие. Для изменения поведения бойцов от вас требуется только одно — дать команду, нажав на нужную клавишу. Вдобавок вы можете задавать каждой группе свой маршрут продвижения по карте. Такой стиль управления предельно прост в освоении и в то же время позволяет реализовать массу тактических приемов: от одновременного обхода вражеской позиции с двух флангов до засад и стремительного наступления всем отрядом. Прощай, предмиссионное планирование из **Rainbow Six**! Да здравствует мобильность и гибкость!

Кстати, во многих рецензиях **Ghost Recon** обозвали сиквелом **Rainbow Six**, но приставка "**Tom Clancy's**" в обеих играх — еще не повод для подобного скоропалительного вывода. Только что описанная мной система тактического управления отрядом ставит эти игры на совершенно разные ступеньки эволюции, напрочь опровергая всякие домыслы о сиквеле.

Теперь об интерфейсе. Давно не встречал игр, где настолько удачно сделано управление: клавиш совсем немного, и раскладка по умолчанию продумана на совесть — если вы не извращенец, то переопределять ничего не придется. И это несмотря на то, что в игре добавились такие непривычные для стандартного шутера функции, как ползание (зато прыгать вообще нельзя) и выглядывание из-за угла.

Между прочим, ползание — один из столпов, на котором строится концепция игры: вовсю работает девиз "кто хорошо ползает, тот долго живет". Спокойно походить или побегать можно лишь ночью, да и то недолго — до первой пули в лоб (у врагов тоже есть приборы ночного видения и даже детекторы движения).

Сегодня в клубе будут... танки!

Все, что я написал о крутизне AI при управлении вашими бойцами, на 200% справедливо и для врагов. Почему на 200%, а не на 100%? Во-первых, их всегда больше, и даже если ваш снайпер стреляет как Робин Гуд, пяток русских солдат, умело прикрывая друг друга и обходя его с фланга, быстро докажут, что он вовсе даже не good, а наоборот — bad, или даже не bad, а вообще — dead.

Враги даже на самом легком уровне сложности умело прячутся за препятствиями, при обстреле кидаются в разные стороны со скоростью тренированных тараканов, умеют передвигаться перебежками, прикрывают друг друга, запросто могут обойти с фланга и стреляют на слух! А уж какие они зоркие и меткие — это вообще кошмар. Если бы не мы — суперпризраки, — то коммунизм восторжествовал бы на всей планете минимум через месяц.

А еще у русских есть танки и БМП, хотя для вас большой разницы между ними нет — при отсутствии гранатомета встреча и с теми, и с другими неизменно заканчивается летальным исходом. Также в игре присутствует масса другой техники — к сожалению, в основном в качестве живописно дымящихся, но абсолютно безжизненных обломков.

После **Operation Flashpoint** руки просто чешутся от желания захватить танк и прокатиться на нем,


Русские на привале.

удобряя карту питательными вражескими джибзами. Но... не судьба. Во-первых, бесхозных танков в игре нет. А во-вторых, вы ведь еще не забыли, что мы — "призраки", а не слонопотамы, крушащие все на своем пути. Как бы то ни было, военной техникой в игре можно либо любоваться, либо сначала ее уничтожать, а уж потом любоваться — третьего не дано.

Мечты сбываются и не сбываются

Red Storm еще задолго до релиза Ghost Recon начала соблазнять игровую общественность различными заманчивыми обещаниями. О них и поговорим.

Каждый боец в игре имеет 4 параметра: меткость, скрытность, выносливость и лидерство. Red Storm решила позабавиться с элементами RPG, введя в Ghost Recon прокачку параметров. Казалось бы — как мудро и уместно! Но на деле здравый смысл оказался принесенным на алтарь маразма. Нам обещали combat points, которые будут выдаваться бойцам для прокачки характеристик за выполненные задания. Обещание сдержано. А теперь — внимание: вопрос!

Боец Петя убил одного врага. Боец Вася — убил десять. Кто сколько combat points получит? Правильный ответ: каждый по одному очку. А как же справедливость?!

И ситуация с распределением не изменится, даже если Петя вообще никого не убьет, а Вася в одиночку перестреляет всех врагов и подобьет три танка. Это ли не коммунизм, против которого мы боремся в этой игре?

Как и было обещано, наличествуют медальки, которые выдаются особо кровожадным бойцам. Но ничего, кроме эстетического удовлетворения, медальки не приносят.

Еще одно ожидаемое новшество — выглядывание из-за угла — на поверку оказалось практически бесполезным. Не обольщайтесь — этот трюк не помешает врагу метко пустить пулю аккурат промеж глаз вашей любопытной вуайеристской физиономии. С выглядыванием связан также один забавный глюк: если стоять рядом со своим боевым товарищем и выглянуть в его сторону, то можно запросто оценить состояние его внутренностей. Бррр...

Много в ней лесов, полей и рек

Графический движок Ghost Recon заточен в первую очередь под открытые пространства — красивее и правдоподобнее смотрятся именно карты с природными ландшафтами (кстати, весьма приличных размеров). Городские карты тоже неплохи, но после вооруженных пикников на природе не вдохновляют абсолютно. Замечательно реализованы погодные эффекты: дождь, снег и туман.

Отлично проработаны модели техники и похуже — модели персонажей (в них силен дух кубизма). Зато чего стоит снайпер, похожий на ходячий кустарник! Несколько раз я не мог его отыскать на расстоянии 10 метров, настолько хорошо он замаскирован.

Анимация персонажей (и своих, и врагов) сделана на пять с плюсом, враги умирают настолько разнообразно и красиво, что хочется любоваться этим процессом целую вечность.



Вражеское наступление захлебнулось: хорошая все-таки штука — пулемет!



Весело потрескивает американский "Абрамс", сейчас к нему присоединится и "Т-80" (справа).

Звуки тоже сделаны на совесть — уж поверьте мне, как сыну офицера: я и БМП, и танки живьем видел и слышал, и из "калаша" не раз стрелял. Особенно хороши звуки рикошетов по разным поверхностям и звук пуль, входящих в тело. Интересно, как они это записывали — расстреливали батоны останкинской колбасы? Приятный момент — чистая русская речь. Правда, зачастую красные лепят свои высказывания совершенно ни к селу ни к городу.

Музыка — самая обыкновенная, но вполне соответствует атмосфере игры.

Пейте, дети, корвалол — будете здоровы

Наконец-то я добрался до препарирования самой противоречивой части игры — реализма. Без него, родимого, в тактических шутерах — никак нельзя.

С одной стороны, с реализмом в Ghost Recon вроде бы все в порядке. Оружие строго натуральное, никакой футуристики нет, хоть и 2008-й на дворе. Модель повреждений тоже реалистичная. Пуля попала в голову? Прощай, друг! Попали в туловище? Тоже прощай. Ранили в ногу — будешь ползать, как черепаха; и так далее. И тут же нелепости: два-три ранения в ногу или руку смертельны.

Прыгать, как я уже писал, нельзя. И не больно-то и хотелось нам прыгать, но вот когда бордюр высотой в 30 сантиметров приходится обходить через полкарты (перепрыгнуть нельзя, залезть — тоже), это уже крепко озадачивает.

Техника реализована достоверно. Но почему танк из курсового (не зенитного!) пулемета умудряется дострелить на уровень второго (!) этажа? А когда из этого же курсового пулемета очередь лупит почти строго вниз в голову бойца, лежащего сзади (!!) да еще и вплотную (!!!) к танку? Это как называется?

Дизайнеры миссий решили добавить игре динамичности при помощи скриптов, которые вводят в игру дополнительные вражеские силы. Это все чудесно, только вот силы эти не приходят из-за горизонта, а появляются в определенных местах на карте. Если стоять рядышком, то можно инфаркт получить, став свидетелем респауна танка или взвода пехотинцев. Чудеса! Надо понимать, в 2008-м русские уже овладели секретом телепортации.

И подобные недоделки раскиданы по всей игре, что порой сильно портит общее впечатление.

***

Итак, сведем дебет с кредитом. Несмотря на ряд недоработок (разработчики явно форсировали выход игры до Рождества), получился очень играбельный тактический шутер. Про сюжет рекомендую просто забыть, как будто его и не было. Пройдя сингл, непременно попробуйте мультиплеер — многопользовательская игра чудо как хороша. ■



Придушив планирование миссий, имевшее место быть в Rainbow Six, компания Red Storm на его костях построила свое счастье: смачный тактический боевик, достойное пополнение жанра.

ДОЖДАЛИСЬ ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 75%

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Михаил Бузенков
mihanic@igromania.ru



Издатель: Eidos
www.eidos.com
Разработчик: Crystal Dynamics
www.crystald.com
Похожесть: Soul Reaver
Сайт Игры: www.legacyofkain.com

Разиэль... Спаситель и разрушитель, пешка и мессия.

Добро пожаловать, душа, разделенная во времени.

Добро пожаловать... в твою судьбу.

Мобиус

Цепочка вампирских приключений от **Eidos** пополнилась еще одним сильнейшим звеном. Несмотря на гордую двойку в названии, **Soul Reaver 2** на деле является уже третьей частью серии. Первые две — это **Legacy of Kain: Blood Omen** и **Soul Reaver** за номером один. Бесконечные поиски справедливости наконец-то сплелись из бесчисленной кучи сюжетных ниточек в четкую и продуманную историю. Приплюсовав к ней потрясающую графику, умный геймплей и кучу кровавых побоищ, разработчики создали абсолютный хит конца этого года. Чувствую, что вместо очередного расстрела из шотгана модели Деда Мороза мы войдем в новый год с целой охапкой вражеских душ.

Вампиризм — это благословение

Немного истории. Действие Soul Reaver происходит в мире Носгот. В предыдущей части игры главный герой — вампир Разиэль — был вырван из лап смерти и воскрешен богом Элдером, имевшим на него некоторые планы. Превращая убитого Каином Разиэля в Пожирателя Душ, Элдер надеялся за его счет пополнить свои запасы душ, которые к тому времени почти иссякли. Но все вышло не так, как он задумывал. В борьбе со своим преследователем Каин сломал о него легендарный клинок — Пожиратель Душ, в результате чего астральное воплощение клинка перешло в пользование Разиэля, став его самым смертоносным оружием. Низложенный вампир уничтожил всех своих братьев — лейтенантов Каина, и даже настиг самого предателя в комнате времени... Здесь и заканчивается Soul Reaver 1 и начинается Soul Reaver 2.

Немного пощупав Каину челюсть и ребра, Разиэль получает хорошую оплеуху и, ударившись головой об стену, теряет сознание. Очнувшись, он видит исчезающего в портале времени Каина и прыгает за ним. На пороге мира прошлого его встречает лицо Мобиуса, хитроумного лжеца и хранителя колонны времени. Образуется странный союз между лжецом и мстителем. Их общая цель — убить Каина.

История не терпит парадоксов

Графическое оформление игры по-прежнему вне критики. Огромное заледеневшее озеро у подножья готического замка, темные стены полуразрушенной крепости, окруженной слякотным болотом, вольные просторы зеленых лугов, ледяные залы с зеркальными полами, запечатленные на фресках легенды и застывшие в предсмертной агонии головы убитых вампиров... Как много всего хочется написать о красотах мира Носгот — но, поверьте мне, для этого не хватит и всего нашего журнала.

Десятки сюжетных вставок на движке — они завораживают и затягивают игрока. Мимика персонажей заслуживает отдельного реверанса. Soul Reaver 2 — первая игра на моей памяти со столь четкими и реалистичными движениями губ. Странно, что столь мощный движок за два года своего существования так и не вышел из тени более именитых конкурентов.


Бегство теперь не спасет вас как в первой части. Догонят и растерзают.

В свое время в огород Soul Reaver был брошен не один камень из-за нестандартного управления. Дело в том, что Разиэлем можно управлять, абсолютно не пользуясь мышью. Подобное отношение, как вы помните, было и к **Severance: Blade of Darkness**. Но в Soul Reaver все несколько по-другому — иное управление здесь и не нужно. Уже через час игры рука будет сама находить нужную клавишу, и вы сможете исполнять прекрасные этюды из ударов и прыжков. Единственным недостатком можно считать отсутствие функции autolock — но тут, опять же, кто к чему привык.

В Soul Reaver 2 разработчики сохранили привычный вид от третьего лица. Геймплей также мало изменился. Вы карабкаетесь по уступам скал, плаваете (эта способность появилась еще в середине первой части), летаете при помощи обрубков крыльев за спиной, решаете разные хитроумные головоломки и — о, наслаждение! — рвете на части всякоразных врагов. Бои, как и в первой части, выглядят очень изысканно. Можно насадить противника на металлический штырь, вырванный из стены, можно отрубить ему голову


Демоны — злейшие и самые страшные враги Разиэля.

трофейным мечом, проткнуть рукой или просто оторвать полтуловища. Для поклонников средневековой инквизиции имеется факел, а для приверженцев распыления несчастных монстров на атомы существует Пожиратель Душ.

Если очень долго бросать монетку, то однажды выпадет ребро

В первой части игры было множество секретных зон, где Разиэль осваивал новые заклинания. Правда, толку от них не было никакого, и разработчики от заклинаний в итоге отказались. Но не в том суть. Была там огромная крепость, где жили последние представители человеческой расы. Надо сказать, что выглядели они весьма жалко. Худые тела, "изуродованные руками и ногами", напоминали Буратино в стадии заготовки. Многие эту область просто не нашли, поэтому графический авторитет Soul Reaver остался непоколебим.


И тебя вылечат.


Сарафанцы – бывшие однополчане Разиэля.

Во второй части разработчики исправились, создав, так сказать, образцово-показательных людей. Жалкие выстрелы из средневекового огнемета (тем, кто не знает, что это такое, советую поиграть в первую часть) не идут ни в какое сравнение с могучими мечами представителей ордена Сарафан. Закованные в золотую броню алебардист и мечник при поддержке мага могут стать серьезным препятствием на пути Разиэля. Но даже столь мощный противник не идет ни в какое сравнение с могучими демонами. Впервые они встречаются в будущем Носгота — и не оставляют преследования Разиэля вплоть до далекого прошлого. Благодаря своей способности перемещаться между астральным и реальным мирами и ставить непроходимые барьеры, эти исчадия ада не дадут вам скрыться за ближайшим углом (этот способ спастись был незаменим в Soul Reaver 1). Они могут убить героя несколькими ударами огромных клешней или электрическими разрядами. Единственный способ борьбы с ними — это использование Пожирателя Душ, благо теперь его можно вызвать в любое время.

Порой наводит на грустные мысли возможность сохраняться только в специально отведенных для этого местах. Встречаются алтари сохранения довольно редко, что может оказаться весьма неприятным, если у вас, скажем, внезапно отрубят электричество. Поэтому старайтесь при любой возможности посетить близлежащий алтарь.

Непонятным остается исчезновение порталов между игровыми зонами. Похоже, разработчики пытались продлить игру за счет километровых кроссов между замком сарафанцев и Северными горами. При хорошем знании маршрута вам понадобится десять-пятнадцать минут, чтобы преодолеть это расстояние — а бегать туда и обратно придется не раз.



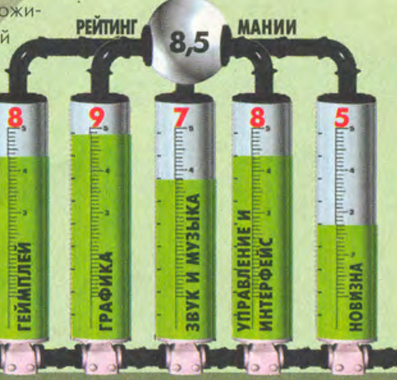
Сила Пожирателя

Вся первая часть игры строилась на умении Разиэля приобретать новые способности. В Soul Reaver 2 новые способности приобретает Пожиратель Душ. В мире Носгота находятся четыре кузницы: Тьмы, Света, Воздуха и Огня. После обретения одной из соответствующих способностей вы сможете подзаряжать Пожирателя энергией стихий у разбросанных по всей игре алтарей. На комбинировании разных способностей и построены все головоломки в игре. Каждый раз, "приобретая" новую стихию, вы открываете новые скрытые механизмы и ранее недоступные двери. Помимо этого, каждая способность обладает и своими характерными качествами: тьмой можно закрывать смертоносные глаза (что-то вроде ловушек), светом — освещать магические камни, воздух позволяет активировать потоки ветра, а огонь — помогает растапливать лед. С каждым разом сложность головоломок возрастает — именно в связи с появлением новых способностей. Признаюсь, что ближе к финалу игры мне даже пришлось воспользоваться помощью какого-то немца на форуме Eidos. Если ваши серые клеточки до сих пор чахнут в лабиринтах Myst, то здесь им придется поднапрячься, и не один раз.

* * *

Игра удалась на славу и проходится на одном дыхании. Быть может, после выхода Soul Reaver 2 один из самых захватывающих игровых сериалов наконец станет массовым. Для тех, кто пройдет игру до конца, у меня есть прекрасный постновогодний подарок. Это новость о том, что Eidos объявила о разработке сразу двух игр: Legacy of Kain: BloodOmen 2 и Soul Reaver 3.

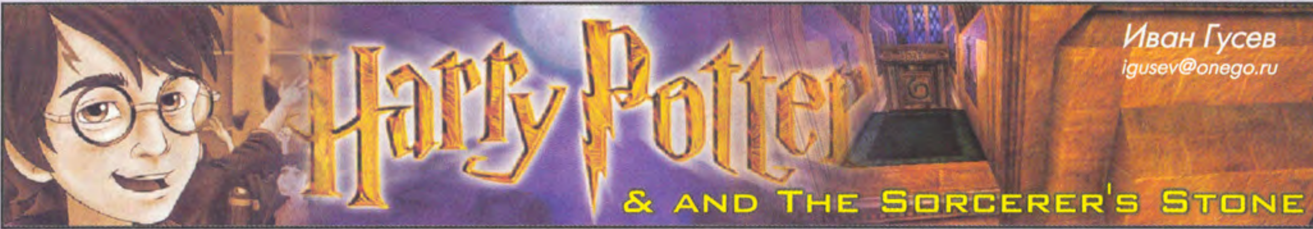

В Soul Reaver 2 чертовски зрелищные бои. Не хуже, чем в "Руне".



Soul Reaver 2 – прекрасная возможность завершить Путь Вампира. Но воспользуются ею лишь те, кто уже ступил на этот путь в первой части игры.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%



Иван Гусев
igusev@onego.ru



ЖАНР Action/Adventure

НЕОБХОДИМО: PII-266, 64Mb, 3D ускоритель

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-400, 128Mb, GeForce2

Издатель: Electronic Arts / СофтКлаб
www.ea.com
Разработчик: KnowWonder
www.knowwonder.com
Похожесть: Сам на себя

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

КОЛИЧЕСТВО CD: 1

Гарри на метле рассекает воздух не хуже какого-нибудь "Команча".

Дамы и господа, прошу минуту внимания! Игра, ради которой я вас побеспокоил, действительно стоит того, чтобы уделить ей толику вашего драгоценного времени. Поприветствуем: **Harry Potter and The Sorcerer's Stone**! Кто сказал: "Фу, вы что там, в "Мании", белены объелись?" Вранье, ничего мы не объелись. Историческое событие имеет место быть, а вы рожи корчите. **Electronic Arts** выпустила *первую* игру о Гарри Поттере! Это потом, когда производство игр о юном очкастом волшебнике будет поставлено на конвейер и превысит все разумные пределы, мы отведем старине Гарри персональный уголок в разделе "Краткие обзоры". Сейчас же с Harry Potter and The Sorcerer's Stone просто необходимо познакомиться поближе.

Бедный Гарик!

Фанаты творчества английской писательницы Джоан Ролинг в большинстве своем еще сидят за школьными партами, поэтому Harry Potter and The Sorcerer's Stone официально рассчитана на аудиторию, возраст которой не превышает (т.е. находится ниже) планку в 15 лет. Означает ли сей факт, что геймер, и слыхом не слышавший о Поттере, окажется разочарован при знакомстве с игрой? Не факт. Легкий инфантилизм HP чуточку раздражает, однако за ней можно весьма неплохо скоротать вечерок-другой.

Если вы читали первую книгу о Гарри Поттере или смотрели фильм **Криса Коламбуса**, то мне не нужно рассказывать вам про сюжет. Визуально герои игры похожи на своих кинопрототипов, а что касается сюжета... Напомню в двух словах.

Родители Гарри погибли от рук злого колдуна Вольдеморта, сам он чудом спасся, но попал на воспитание в дурную и магобоязненную семью Дарсли. У них в темном чулане и прожил до 11 лет наш Золушок, пока его не взяли в Школу Волшебства и Чародейства Хогвартс. Описание событий, предшествовавших началу учебы Поттера, занимают треть книги, однако создатели игры — компания **KnowWonder** — просто пересказали их во вступительном ролике.

В качестве основного места действия была выбрана школа Хогвартс. В ней у Гарри есть два друга: заучка Гермиона Грэйнджер и "рыжий ап" Рон Уизли. Правда, пользы от них никакой. Появятся по ходу повествования на секунду, скажут: "Беги вон туда!" — и тут же исчезнут. Мол, действуй сам, Гарри, у тебя все замечательно получается. Большинство приключений наш герой переживает в одиночку.

Врагов у Гарри хватает. Это и плохиш Драко Малфой, и приставучие гномы, и злое привидение Пивз, и школьный "хранитель порядка" Филч со своей кошкой, и кровожадные растения, словно скопированные из ужастика "Маленький магазинчик ужасов", и, конечно же, злой маг Вольдеморт.





Ловить снитч — занятие не из легких.

Tomb Raider для маленьких

Первые уровни HP довольно однообразны. Гарри сообщают, какой у него сейчас урок, куда ему бежать и сколько секретных областей и карточек с изображениями магов он может отыскать по дороге. В Хогвартсе миллион потайных комнат, в каждой из которых спрятано нечто полезное, но почему-то никому, кроме Гарри, не нужное. А Гарри — парень простой, увидит коллекционную карточку из серии "Знаменитые волшебники и волшебницы" или несколько конфеток "Берти Боттс", обязательно подберет.

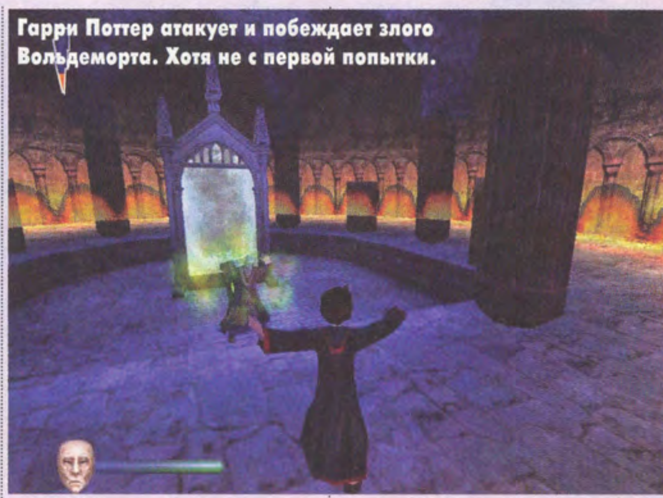
На уроке Поттер учит заклинания. Чтобы запомнить их, надо курсором мыши повторить символ, нарисованный профессором магии. После того как педагог найдет ваши знания достаточными, он тут же отправит вас "на полигон", практиковаться. Бежишь по дорожке, прыгаешь с камушка на камушек, карабкаешься куда-нибудь на верхотуру, используешь магию в местах, предусмотренных для этого разработчиками, и потихонечку собираешь challenge stars. Прям какой-то **Tomb Raider** для самых маленьких. Все просто и очень линейно, с отличной навигационной системой. С другой стороны, нельзя терять осторожность, ведь если оступишься, то никакая магическая сила не поднимет тебя обратно на скалу.

Сейвиться по желанию нельзя, только в специально отведенных для этого местах. Увидел парящую в воздухе книжицу с пером — записался; отсюда и будешь продолжать путешествие. Надо отдать должное разработчикам — они грамотно расставили savepoint'ы по игре. Перед каждым особо трудным участком игры вас "запишут" в самом лучшем виде. Лишь один раз система сейвов довела меня до белого каления — в самом конце игры. Сохраняешься перед началом финальной схватки с Вольдемортом, смотришь 30-секундный ролик, который никак нельзя пропустить, бросаешься в схватку, героически умираешь и... и так 20 раз. В конце концов я выучил наизусть предшествовавший бою диалог и в гневе выкрикивал его в монитор, дожидаясь конца ролика.

Сначала игра чуть занудна, но постепенно начинаешь отдавать должное фантазии разработчиков.




Кто-то собирает марки, кто-то доллары, а Гарри Поттеру нравятся карточки с изображением магов и волшебниц.


Гарри Поттер атакует и побеждает злого Вольдеморта. Хотя не с первой попытки.



Нельзя не упомянуть парочку "крадущихся" уровней, когда Гарри, укрывшись мантией-невидимкой, проносил маленького дракончика мимо Филча. Отлично удался небольшой уровень, в котором Гарри убегает от тролля. Камера расположилась так, словно Поттер бежит прямо на нее, хочет выпрыгнуть с экрана. Тролль несся за ним по пятам, буквально наступая на краешек мантии. Уберечь мантию (и самого Гарри) удалось не с первой попытки, однако каждая пробежка вызывала прямо-таки детский восторг.

Полеты во сне и наяву

Летательные уровни без всяких сомнений можно назвать лучшей частью игры. Они не просто удались — они бесподобны. Когда я в первый раз оседлал метлу и взмыл на ней ввысь, сердце мое учащенно забилось от восторга. Да, "**Ил-2 Штурмовик**" — это здорово, и "**Команч**" тоже неплохо, но... полетать на метле! Это в некотором роде было моей мечтой.

Летать просто и в то же время не очень. Мышь во время полетов не работает, приходится мучить клавиатуру. Метла хорошо слушается управления, но, тем не менее, квиддич (вид спорта волшебников, в который играют, летая на метлах), становится серьезным испытанием для Гарри. Снитч, маленький золотой шар с крылышками, поимка которого, как правило, приносит победу команде, сам в руки не идет. Летаешь за ним, летаешь, а догнать не можешь.



Игра в поддавки

Вы заметили, как скромны системные требования "Гарри Поттера"? Нетребовательный попался мальчонка, ему движок **Unreal Tournament** в самый раз подошел. С одной стороны, и на Pentium II-266 бегает, с другой — не стыдно на себя в зеркало посмотреть. В некоторые моменты HP напомнил мне сюрреалистический шедевр **Амэрикана МакГи** — "**Алису**", проигрывая ему в безумии, но не по яркости красок. Что касается музыки, то здесь даже сложно решить, кому отдать пальму первенства. Музыка в HP на редкость хороша, хоть отдельным диском выпускай.

Впрочем, минусов у HP тоже хватает. Во-первых, сложности с камерой, в принципе, обычные для игр от третьего лица, но оттого не менее досадные. Видели бы вы, какие истерики периодически закатывала камера — поняли бы мой праведный гнев. Во-вторых, на протяжении всей игры тебя не покидает ощущение, что Гарри попросту "ведут". AI натурально играет в поддавки — и при этом пытается делать вид, что никто никому не подыгрывает. Тогда почему ловец из команды противника никогда не может поймать снитч, сколько бы он ни пытался? Почему во время гонки за Драко Малфоем Гарри выделывал сложнейшие пируэты на метле без особого участия со стороны самого игрока? Почему при очень неаккуратном прыжке Гарри обычно не срывался вниз в пропасть, а неизвестно каким чудом цеплялся за край скалы? Кому-нибудь из вас нужна победа, которая сама плывет в руки?

И тем не менее

Главная прелесть HP состоит в том, что игра является настоящим симулятором Гарри Поттера. Тех, кто читал книгу или видел фильм, постоянно преследует дежа вю. Все персонажи давно знакомы, все места сразу же вспоминаются. Знаешь, кто плохой, а кто хороший. И все равно играть интересно, потому что ты — Гарри Поттер, учишься в Хогвартсе, играешь в квиддич и должен победить Вольдеморта. В Рунете есть несколько сайтов, претендующих на роль Хогвартса, куда записываются ученики и изучают различные магические науки. Здесь же никуда записываться не надо — запустил игру и радуйся своей волшебной жизни.

Следует признать: игра удалась. Иностранные коллеги хором кричат, что KnowWonder сотворили лучшую игровую адаптацию книги, идеальное развлечение и для детей, и для великовозрастных поттероманов. Бьюсь об заклад — Harry Potter еще перещеголяет по количеству халтуры **Star Wars** и **Star Trek** вместе взятые, но первая игра вышла не комом, а очень даже симпатичной. Не верите — проверьте сами. ■

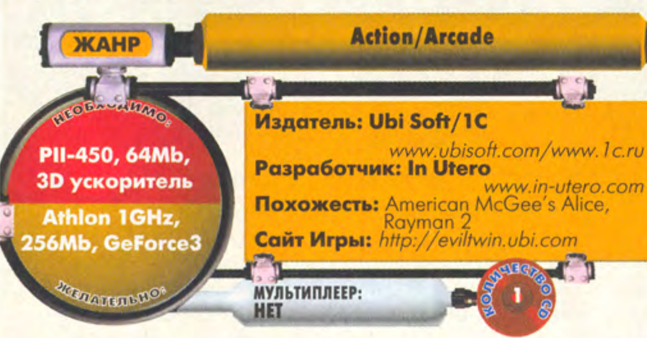


Впервые за долгие годы я пожалел, что уже не ребенок. Попади мне тогда Harry Potter and The Sorcerer's Stone – вряд ли вы бы нашли человека счастливее меня...

ДОЖДАЛИСЬ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%



Evil Twin: Cyprien's Chronicles



...Каждую ночь Федора Никитича с непостижимой методичностью посещали одни и те же выдержанные советские сны. Представлялись ему: членские взносы, стенгазеты, совхоз "Гигант", торжественное открытие первой фабрики-кухни, председатель общества друзей кремации и большие советские перелеты. Монархист ревел во сне.

И.Ильф и Е.Петров

Сказать, что история про десятилетнего мальчика, потерявшего родителей, друзей и последние остатки своего детского разума, не вызвала нашего живейшего интереса — это все равно что назвать "Войну и мир" просто занимательным чтивом. По ежемесячным скриншотам мы пристально следили за похождениями маленького Киприна и его таинственного альтер-эго в мире детских кошмаров, не реже двух раз в неделю в надежде разузнать побольше об **Evil Twin** справлялись о здоровье бабушки художественного руководителя **In Utero** и аккуратно зачеркивали нужные цифры в настенном календаре. Но... что-то не сложилось. Может быть, разработчиков сгубила попытка одновременно угодить "и нашим, и вашим" (а игра одновременно с PC вышла на добром десятке "конкурирующих" платформ), а может быть, обычная неопытность... Но из-за элементарного несоблюдения канонов жанра **Evil Twin** стал не сюрреалистическим триллером (а ведь мог!), а всего лишь основательно сдвинутой по фазе, но самой обыкновенной, самой заурядной и — увы! — довольно нудной платформенной аркадой.

Страшилки на ночь

Такое случается только раз в сто лет: неудачный со всех позиций платформер спасает удивительно захватывающий, бесподобно проработанный сюжет, шизоидной цельности которого смог бы позавидовать сам **Америкэн МакГи**, большой мастер литературных извращений и отец жанра интерактивизации детских ночных кошмаров. Десятилетний Киприн, маленький обитатель приюта для брошенных детей, потерял родителей в свой день рождения. Спустя еще год на праздничной вечеринке он потерял всех своих друзей, окончательно двинулся рассудком и попал в заточение собственного разума, в котором уже долгое время... идет война. Где-то глубоко внутри Киприн воюет с Киприном и каким-то непостижимым образом под раздачу угодили случайно подвернувшиеся друзья. В мозгу у Кипа творятся страшные вещи: революции, заговоры, испытания паранормального оружия, разрушение миров, этнические конфликты "целых" и "разрубленных", пострадавших от Великой Молнии обитателей подсознания, и прочий матерый сюрреализм.


Враги Киприна гармонично вписываются в общую психоделику. Этого, например, разрубило пополам Великой Молнией


Алхимик – один из немногих неагрессивных обитателей "подкроватного" мира. Но, как и все, – абсолютно чокнутый.

Впрочем, некоторые так и напрашивающиеся аналогии с **American McGee's Alice** разработчикам скрыть все-таки не удалось: все подсознание Киприна разделено на несколько миров, соответствующих вполне сознательным детским страхам: страх перед темнотой, страх перед "чудовищем под кроватью", страх большого и ужасного леса, боязнь воды... Это лишь ступени обостренного восприятия детьми большого, взрослого мира — вспомните философию той же **"Алисы"**! Опять же — персонажи, окружающие Киприна, до боли напоминают своих кэрроловских (или, если хотите, макгиевских) коллег: неуклюжий и мудрый слон Уилбур — Чеширский Кот, благовоспитанный плюшевый медвежонок Ленни — благородный Грифон, и так далее, и так далее. Впрочем, аналогии искать — занятие неблагодарное, а посему давайте поскорее покончим с психологической первоосновой и займемся вполне конкретными вещами. Например, геймплеем.



Мальчик на побегушках

Вообще, геймплей **Evil Twin** до странного не похож на все то, что мы привыкли ждать от заурядной платформенной аркады, и больше всего на свете напоминает неторопливые блуждания слепого инвалида по свежевспаханному минному полю. На протяжении многих уровней главным врагом Киприна будут не взбесившиеся атрибуты детских ночных кошмаров, не разрубленные пополам оловянные солдатики, не гигантские богомолы и даже не психоделические летающие слоники, а... игровая камера. Невидимый оператор по ту сторону монитора в самые неподходящие моменты норовит поставить ракурс в самое неудобное из всех возможных положений, чертовски осложняя и без того нелегкую жизнь сумасшедших близняшек. Почему-то именно в тот мо-


Джунгли детских страхов — самый заурядный уровень из всей подборки. Но и самый красивый.

Трансформация Кипа в СуперКипа проходит под оглушительные взрывы фейерверков, заставляющих стонать даже Pentium III.

мент, когда для прохождения каверзного этапа нужен классический вид сбоку, нам демонстрируют роскошный панорамный план, а когда для исполнения акробатических этюдов на ходящих ходуном платформах жизненно необходимо глядеть под ноги — камера взмывает высоко в поднебесье. Положение не спасают даже любовно приспособленные к раскладке клавиатуры кнопки ручной настройки кадра и сомнительное центрирование в виде “от первого лица”. Между прочим, с этим самым “первым лицом” тоже далеко не все так гладко — отлично поработав над анимацией дальнобойной рогатки Киприна, художники In Utero отчего-то не догадались изобразить самый обыкновенный... прицел, так что вести активно-вменяемые боевые действия в этом режиме решительно невозможно.

Удручает и дизайн уровней. В них полностью отсутствуют малейшие признаки какой-либо динамики. Обычный уровень выглядит как большое нагромождение платформ, дорожек и узких уступчиков, по которым нам, как этого требует пресловутый “квестовый элемент”, придется гонять Киприна туда-обратно по несколько раз. Сходство этого занятия с трудовыми буднями мальчика на побегушках усиливается еще и оттого, что каждый следующий NPC, стерегущий определенный этап, посылает нас к предыдущему, а этот самый предыдущий, после десятиминутного монолога, посылает обратно. Посланный со всех сторон, Киприн бесцельно шатается по безумно красивым бэкграундам, вяло отстреливает из рогатки бродящую тут же нечисть и бесконечно прыгает с платформы на платформу, с берега на берег, с кочки на кочку и с уступчика на уступчик... Такое времяпрепровождение способно кого угодно вогнать в непрекращающийся меланхолический ступор, но!..

Это самое “но”, о котором другие рецензенты отчего-то тактично умалчивают или упоминают лишь вскользь, на самом деле круто меняет тон всего геймплея Evil Twin. СуперКип — воображаемый друг и темное альтер-эго маленького Киприна. Наевшись сытных бонусов с забавной рожицей, Кип накрывается плотным одеялом спецэффектов и превращается в кошмарного черного мстителя, зверотерапевта собственного подсознания. Страшные порождения его воспаленного разума, поджав хвосты, разбегаются по темным закоулкам и углам, глаза СуперКипа мечут молнии, из кончиков его пальцев разлетаются коварные файерболы, невидимый моторчик позволяет совершать атлетические прыжки на сверхдлинные дистанции, а необычайно возросший метаболизм способствует крайней живучести во время неравных (теперь уже для врагов!) схваток. Но хорошего, как всегда, понемножку. Полоса, символизирующая стратегический запас волшебного бонуса, имеет скверную привычку кончаться в самый неподходящий момент, и до следующего внезапного возмужания мы снова вынуждены играть за беззащитного младенца Кипа.


Уровень построен из содержимого карманов неаккуратных детей. Одних оторванных пуговиц здесь более сотни!

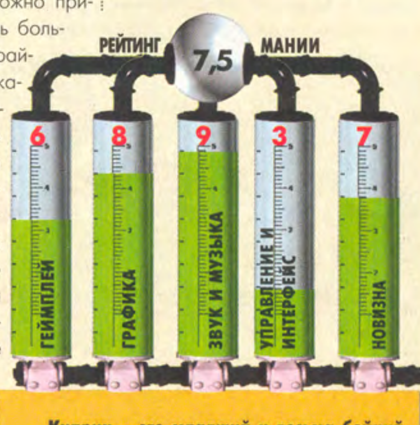
Про красоты кошмарного мира

К внешнему и внутреннему оформлению Evil Twin можно придраться только при очень большом желании. Движок, крайне неудачно до этого показавший себя в других играх In Utero, в Jekyl & Hyde и недавнем The Shadow of Zorro, вдруг отлично подошел для трехмерной платформенной аркады. Из-за обманного панорамного эффекта маленькие мирки Киприна кажутся и в самом деле бесконечными, а изображение выдержано именно в таком масштабе, в котором уже не слишком замечаешь основные огрехи местной графики. Конечно, исключительная топорность моделей и декораций в полной мере проявляется в скриптовых мультфильмах, но общего впечатления это, как ни странно, не портит совершенно.

Хочется также добавить пару хвалебных слов о звуке, точнее даже не столько о самом звуке (не раздражает — уже и на том спасибо), сколько о внутриигровой музыке. Такую потрясающую фортепианную тему, открывающую стартовые титры Evil Twin, мы еще очень не скоро услышим в компьютерных играх. Непонятный ужас, озноб, какая-то первобытная тоска надолго оседает глубоко внутри нас. Это натуральный шедевр. То же самое, только в менее восторженной степени, касается и всех остальных игровых треков.

Чего, впрочем, нельзя сказать обо всей игре в целом. Да, мило, да, любопытно, да, *потусторонне* — но ни эпитетом больше. Так что наш недавний собеседник, мистер А. МакГи, может спать спокойно. Ни In Utero, ни кто-либо еще пока не смогли всерьез покуситься на его пост председателя лиги чокнутых гениев компьютерных игр. Но мы отчаянно верим, что это только *пока*... ■


Лопоухий слон Уилбур, местный Чеширский Кот. Исполняет роль помощника и проводника.



Киприн — это младший и весьма бойкий братик Алисы Кэрроловны МакГи... Младший во всех отношениях.

ДОЖДАЛИСЬ ?
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%





Жанр подводных экшенов редко радует нас новыми играми. По сути, на рынке всегда было только два разработчика, которые опускали свои взоры в пучину мирового океана. Одни — талантливые ребята из немецкой конторы **Massive Development**, а другие — "копировальщики" из **UbiSoft**. Пока "массивы" ваяли продолжение культовой **Archimedean Dynasty**, юбисофтовцы уже успели "пролететь" со своим детищем **Deep Fighter** (продолжение **Sub Culture**). **AquaNox** же от **Massive Development** все это время переезжал с одной даты релиза на другую. В последний раз переезд состоялся вообще за день до отправки игры в печать, причем в тот момент, когда в англоязычной прессе уже появились радостные заголовки типа *"AquaNox на "золоте"!"*. Меня, как давнего поклонника **AD**, это очень сильно раздражало, ибо не было еще в природе такой игры, которую я ждал бы с таким нетерпением и так долго (пять лет, как-никак).

Аква: пять лет спустя

Для тех, кто пропустил предыдущую серию, обозначу ключевые точки сюжета. По версии **Massive Development**, не далее как через двенадцать лет люди создадут первые поселения под водой. Потом, на протяжении нескольких десятилетий, на мир обрушится лавина глобальных потрясений. Проблемы на Балканах, массовый исход беженцев из Австралии после гибели озонового слоя над континентом, вырубка тропических лесов (помните? Это "легкие" планеты), массовые эпидемии, религиозные войны на Ближнем Востоке, экономическая война между США и Японией — вот лишь примеры того, что ждет нас в ближайшем будущем. Под конец Индия и Пакистан вообще кинут пальцы веером и заодно пару ядерных боеголовок друг на друга... В общем, жить на поверхности планеты станет невозможно, и все население Земли начнет планомерно перебираться под воду. Места на всех не хватит, но выяснится это не сразу. Маленькие подводные поселения вскоре станут станциями, а станции — целыми городами. Образуются государства, политические сообщества и пиратские банды. Так, в кромешной тьме, люди обретут новый дом, имя которому — Аква.

На самом деле, оптимистическая предыстория мира Аквы располагается на целых двадцати страницах руководства к **AquaNox**, так что рекомендую почитать на досуге. От себя же добавлю, что со времен **Archimedean Dynasty** предыстория слегка обросла деталями — раньше никаких религиозных войн, истребления леса и Пакистанов с Индиями не было. Вот они, веяния нового времени!



ScalarHowitzer – самая мощная пушка. Боевые субмарины выносит на раз, а бомберы на два. Но и цена у нее... гхм...

В **AD** игрок выступал в роли знаменитого наемника Эмеральда "Мертвого Глаза" Флинта, который только-только завалил крупный контракт, а сам еле остался в живых. Восстановив свою репутацию, пройдя по многочисленным перипетиям сюжета, встретившись лицом к лицу с армадой разумных биомеханических кораблей (бионтов), Флинт станет героем и спасителем Аквы. События **AquaNox** разворачиваются через пять (какая символическая цифра!) лет после уничтожения так называемого Survion — единого мозга бионтов. Много воды (иначе и не скажешь) утекло с тех пор. Наш герой организовал собственное подразделение ANNSCAT по отстрелу полудохлых бионтов, чем и зарабатывает себе на жизнь. Его старый дружок Эль Топо прикарманил монополистическую корпорацию EnTrOx (Energy, Transport and Oxygen — "Энергия, Транспорт и Кислород") и сделал ее интернациональной. Прежний владелец Лео ван дер Вол обиделся, ушел в пираты и теперь регулярно доку-



Великолепие AquaNox лучше заметно на скринах – во время игры на любование красотами времени нет!


Завидев это огромное чудище, даже Флинт поддал газу...

чает новым владельцам. Иван Кинг (да русский он, русский!), после смерти Бориса Сантьяго (наших рук дело), взял бразды правления Зоной Торнадо в свои руки. В Атлантической Федерации произошел раскол, на политическую арену вышло движение "Новая Линия", которое, прикрываясь демократическими лозунгами, стало открыто проповедовать фашистские взгляды... Словом, вселенная игры была подвергнута полному редизайну. Изменился внешний облик персонажей, станций и кораблей. Не то чтобы я был осчастливлен этим фактом, но рыдать особо не стану. В общем, изменений предостаточно, и схватывать их придется по ходу дела.

Сюжетная линия **AN**, в дань доброй традиции, начинается с работы мусорщиком на станции Эль Топо. Видно, разработчики на этот раз долго придумывали повод для столь экстравагантного занятия, равно как и способ всучить Флинту развалюху вместо лодки. Они вышли из положения просто и красиво — у Флинта банально угнали его Succubus (подлодка, с которой мы закончили **AD**), а Топо решил просто над ним поиздеваться, о чем не преминул сказать открытым текстом (характер у него остался прежний, хотя скряга в нем чувствуется меньше). Ну а дальше понеслось... Битва за корпорацию EnTrOx, защита Зоны Торнадо от нашествия краулеров (раса уродов с определенной предрасположенностью к каннибализму), гражданская война... Не сказать, что сюжетная линия **AquaNox** интереснее того шедевра, что был в **Archimedean Dynasty**, но марка выдержана — это точно. Конечно, таких интересных моментов, как работа под прикрытием в тылу пиратов, тут уже не будет, но неожиданных сюжетных ходов предостаточно, особенно если учесть концовку... Правда, стоит отметить, что без знания сюжета **AD** вы потеряете половину всего кайфа. Вам предстоят встречи и со старыми знакомыми, и даже со знакомыми тех, кого вы имели честь знать в **AD**. Часто упоминаются места, которые вы могли посетить только в **AD**, — и так далее.

Экшен, будь он проклят!

В плане геймплея **AquaNox** станет сплошным разочарованием для всех поклонников **AD**. Нас просто предали. Все время разработки — все эти чертовы пять лет — разработчики уверяли нас, что стопроцентно следуют оригиналу. Ага, щазzz... Из игры в стиле **Wing Commander AN** превратился в чистокровный туповатый экшен а-ля **Quake** (не в обиду будет сказано). Это ж еще умудриться надо — и без того динамичный "Винг" переделать в "Кваку"! Корабли забыли про физику, зато научились стрейфиться и на ходу "менять оружие" (ну что за бред, а?). Управление бортовыми системами, автоматическими пушками — осталось в прошлом. Все, что теперь есть на экране, — трехмерный радар (прямо как в **AD**), пушка справа (теперь, чтобы выстрелить торпедой, нужно обязательно сменить оружие!!) да "здоровье".



К врагу идет подкрепление — но мы их быстро раскидаем!

Почему тогда в рейтинге стоит "десятка"? — спросит забежавший вперед глазками нетерпеливый читатель. Да по той простой причине, что это ЗДОРОВО! Вы называете **Comanche 4** классным динамичным экшеном? Забудьте о нем как о дилетантской поделке! Берусь даже предположить, что пролетающие над головой пули в режиме "слоумо" ("Макса" не забыли еще?) не вызывают таких всплесков адреналина, как здешний "вендетта-гатлинг", выплевывающий сотни бронебойных снарядов в минуту, каждый из которых оставляет за собой красивый шлейф. Десятки вражеских лодок, сотни и тысячи снарядов, совершенно ураганный геймплей, который не дает даже взгляд отвести от экрана! Признаюсь, уже через час игры — после того как прошел период адаптации к "нововведениям" — я уже просто не мог оторваться. Но опять же, кто просил делать ЭТО с AD? Все ждали именно сиквела. Сиквела — это значит того же самого, но в новой obертке!..

На этом изменения концепции не заканчиваются. К сожалению. В угоду ураганному геймплею время, проводимое вне миссий, существенно сократилась. Игра стала СОВЕРШЕННО линейной. В AD мы хоть и следовали четкой сюжетной линии, но при этом могли свободно перемещаться между станциями, торговать оружием и выбирать, куда отправиться в пределах станции. Здесь же нас ждет рвотного зеленого цвета интерфейс с торчащей на пол-экрана бабой (вроде как бортовой компьютер), который позволяет лишь поговорить с кем-то, что-то купить, снарядить лодку и выбрать время для миссии. Разговор с персонажами теперь проходит в сугубо линейной форме: выбрал собеседника — и давай зачитывать текст. А ведь какие шикарные диалоги были в AD — не в каждом квесте такое увидишь! Впрочем, тексты и здесь остались интересными, но возможности выбора нет — лень делать было? Кстати, так называемые побочные миссии присутствуют и в **AN**, но получить их можно, как и раньше, только поговорив с определенным человеком. Вся пакость в том, что если поговорить до этого с "сюжетным" персонажем, то "побочный" просто исчезнет — вот и гадай, водя пальцем по списку в десять имен, кто из них "побочный", а кто — "линейный".

Ассортимент магазина сильно обеднел со времен **AD**. Прощайте, тонны разнообразных пушек, прощайте, всякоразные приспособления, виды брони и новые версии программного обеспечения! Все, что осталось от былого великолепия, — немного пушек с торпедами да реакторы с глушителями. Отражатели торпед не в счет, ибо практически не используются. Ах, забыл — еще есть автоматический робот-ремонтник! Его функция состоит в том, чтобы сделать элементарными финальные миссии.

Субмарин, как и ожидалось, стало больше. Если в **AD** новую субмарину можно было получить не чаще четырех раз за игру — и не раньше, чем это позволят разработчики, — то теперь у нас есть девять лодок в свободной продаже. Впрочем, более совершенные модели субмарин все равно появляются лишь по прошествии некоторого времени, а цена на них не меняется — так что проку от сего "нововведения" немного. Разве что сменить лодку на менее крутую — но такая необходимость у меня за все время игры возникла лишь один раз.

Миссии в **AD** запоминались прежде всего своей четкой привязкой к сюжетной линии, а также



Стандартная картина боя — одни удирают, другие догоняют, а третьи, как я, идут лоб в лоб.



Вах, как жахнуло! ScalarHowitzer свое дело знает.

большим разнообразием заданий и игровых ситуаций. К сожалению, в AN миссии поубавили по части разнообразия заданий (опять же, в угоду геймплею), но игровых ситуаций по-прежнему море. Чего стоят только эпизоды гражданской войны, где каждая из сторон хочет победить другую, но не ценой уничтожения — а поэтому используется только парализующее оружие!

Krassиво, однако!

Со времен нашего превью почти годовой давности фирменный движок KRASS нисколько не устарел, а лишь прибавил в своем великолепии. Если говорить о нем кратко, то получится крайне простая фраза: это самый красивый игровой движок на конец 2001 года. Если подробно, то можно просто утонуть в пучинах словосплетений, рассказывая о неземной красоты картинах подводного мира. Один взгляд на здешние корабли, сумасшедшие по части полигональных наворотов, надолго отбивает охоту смотреть на что-либо еще. Четвертый **"Команч"** воспринимается с иронической улыбкой (дескать, ну неплохо, неплохо!), а Doom III уже не кажется таким уж далеким. Что тут скажешь — прогресс! Кстати, не забудьте обзавестись "железом" получше — на GeForce2 игра запускается только из вежливости и после нескольких миссий начинает, так скажем, подтормаживать. GF3 Ti200 дает порядка 30-40 FPS, что вполне неплохо, хотя динамики становится чуточку меньше, нежели при 60 FPS на Ti500.

Музыкальное сопровождение — лучше и придумать сложно. Быстрое и качественное техно (при всей моей нелюбви к этому жанру) как нельзя более подходит под молниеносный геймплей, а приятная электроника работает на мощные эмоциональные моменты — особенно это удалось в финальном ролике.

Звук тоже не подкачал. Мало того, что он наполовину создает атмосферу игры, так еще и на эффекты разработчики не поскупились. Особенно порадовала реализация EAX — звуковая карта четко разделяет звук на шесть каналов (несмотря на четырехканальное звуковое ядро игры), с помощью сабвуфера давая почувствовать всю мощь торпеды Big Bang 2. Ревет не хуже, чем миниган старика Сэма!

А вот озвучка диалогов вышла не слишком удачной. Кроме того, у главного героя изменился голос. Долго я к нему привыкал, но потом пришел к выводу, что он даже лучше старого.

Нокс — Аква

Поводом для переименования **"Аквы"** (первоначальное название игры) в **"АкваНокс"** стало желание разработчиков подчеркнуть атмосферу игры. Вроде как темные глубины мирового океана и все такое прочее (AquaNox в переводе с латыни означает "темная сторона воды" или что-то в этом роде). Так вот, усовершенствованием названий делу не поможешь. В результате геймплейных преобразований игра очень сильно потеряла в атмосфере. Если в Archimedean Dynasty игрок буквально погружался в мир Аквы, то в AquaNox он остается не более чем зрителем. В AD мы сами выбирали, куда плыть и с кем говорить. Это не означало полную свободу действий, но давало возможность вжиться в образ героя. То же самое с обликом станций — мы могли посмотреть на них как со стороны, так и изнутри. Здесь же — только со стороны, да и то — станция предстает в виде маячащих на фоне основного интерфейса отдельного здания или оборонительной турели. Поначалу я, недовольный таким положением дел, ждал того момента, когда герои доберутся до Атакамасити — столицы Зоны Торнадо, которая находится внутри скалы и не скрыта водой. И что вы думаете — камера остановилась прямо у городских ворот! Да, где-то на горизонте была видна скала, но не игравший в AD человек толком ничего не поймет — опять минус для атмосферы. И так далее. К чему я клоню? Просто хочу показать, как несколькими неосторожными шагами можно запороть солидную часть геймплея. Кстати, из-за дефектов атмосферы и сюжетные повороты воспринимаются не так остро.

Энд, Фин, Эндшпиль, Капут

Но все недостатки игры меркнут перед одним — концовкой. Дело в том, что ее просто нет. То, что игра закончилась, можно понять *только* по надписи "The End" в очередном (именно так думаешь при его просмотре) ролике. Последняя миссия — самая обычная, ничем не выделяется на общем фоне. Пройти игру можно за восемь(!!) часов, что ни в какое сравнение не идет с недельным(!) геймплеем AD. Такое ощущение, что у Massive Development просто закончились деньги, и они, не успев доделать игру, выкинули ее на рынок. В качестве компенсации в финальном ролике (именно ролике, а не миссии) умелые сценаристы дали сюжету такой крутой заворот, что лично я теперь с нетерпением жду AquaNox 2, дабы узнать, что и как там дальше будет. Кстати, о разработке второй части издатель JoWooD объявил буквально через две недели после релиза первой, а дату обозначил осенью 2002 года. Почему-то мне это не кажется странным.

AquaNox не подтвердил самых худших опасений, равно как и не оправдал самых лучших ожиданий. Впрочем, многим игрокам до разницы между AD и AN нет никакого дела — геймплей получился захватывающий; а то, что одним — недостаток, другим только в радость. Ну а я скажу так: если пройти AD — это все равно что прочитать интересную книгу, то пройти AN — как посмотреть потрясающий боевик.



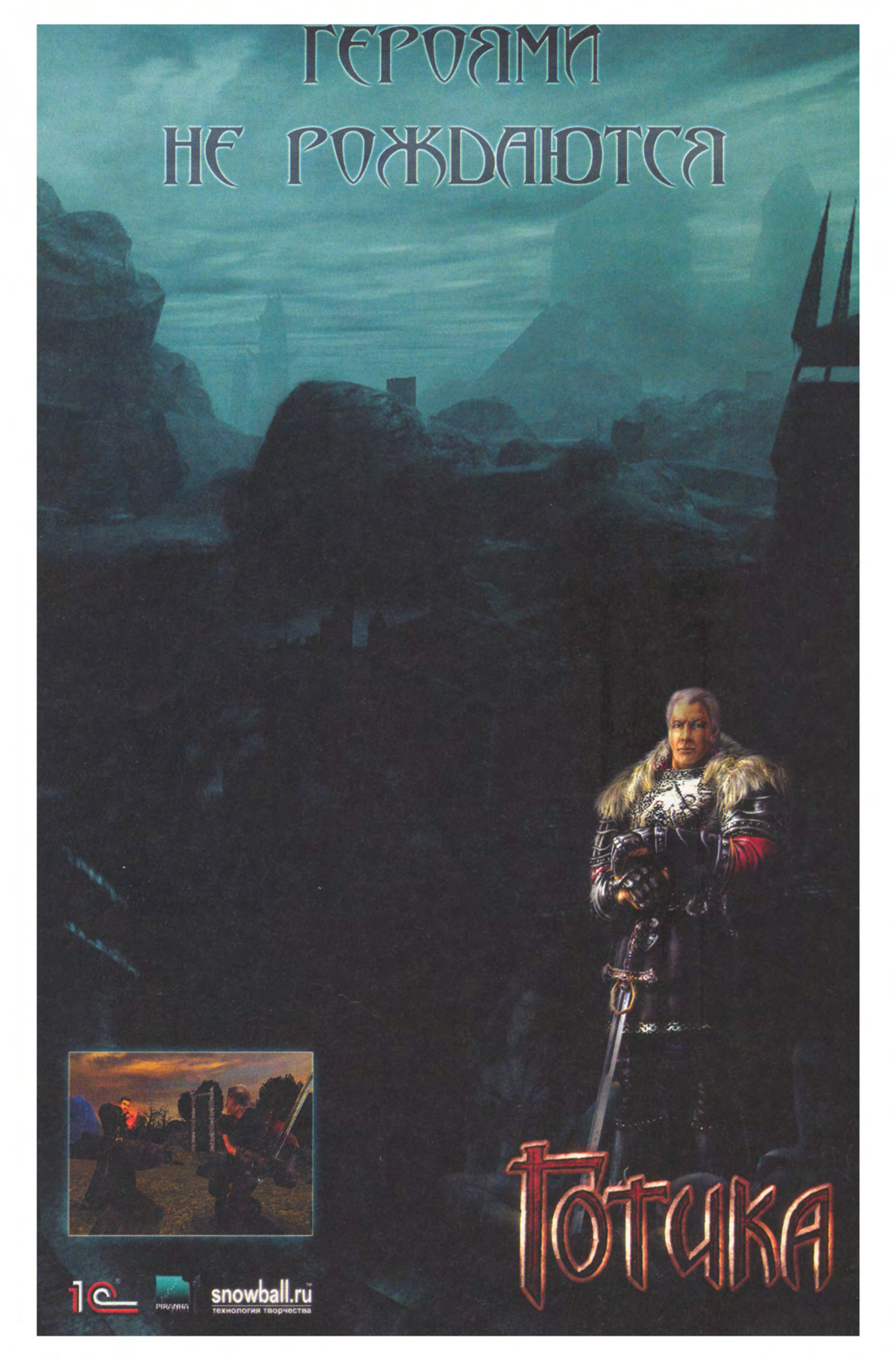
РЕЙТИНГ 9,0 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
10	10	9	9	7

Совершенно чумовой и потрясающий подводный экшен, вместе с тем представляющий собой ущербное продолжение Archimedean Dynasty.

ДОЖДАЛИСЬ ?

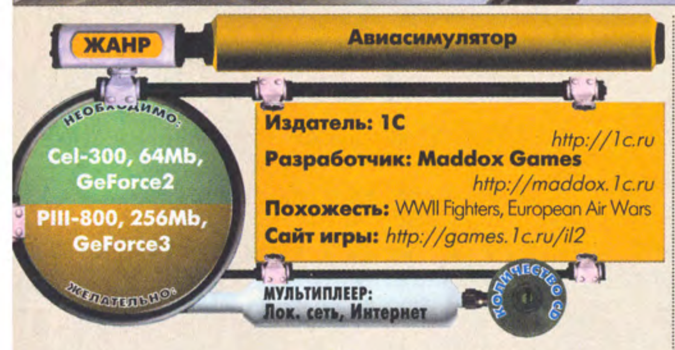
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%



ГЕРОЯМИ
НЕ РОЖДАЮТСЯ
ГОТИКА
1С
PIRANHA
snowball.ru
технология творчества

Юрий Кузьмин
ykuzmin@rambler.ru

ИЛ-2 Штурмовик





Сейчас немного опустим нос, и...

Свершилось. Эпохальный трехлетний труд команды Maddox Games... нет, не завершился, но, по крайней мере, материализовался в виде красивых коробочек на лотках продавцов. Несомненно, игра будет развиваться еще долго, ведь реализовать удалось далеко не все, что планировалось. В разработке находились десятки самолетов, а пока доступны только следующие типы (каждый — в нескольких модификациях):

советский штурмовик "Ил-2" (в том числе и двухместный, можно играть за стрелка);

советские истребители "МиГ-3", "ЛаГГ-3", "Ла-5ФН", линейка "Як-1" — "Як-9";

"ленд-лизовские" американские P-39 Aircobra;

немецкие истребители Bf.109F и G и Fw.190A.

Играть "не за летчика" пока можно только в роли стрелка "Ил-2." С B-17 Flying Fortress, где можно играть за любого члена экипажа, не сравнить.

Несомненно, список ролей и самолетов будет расти (и уже растет, об этом ниже). Но давайте забудем обо всех ожиданиях и предварительных материалах. Вот игра, и надо ее оценить как "реальность, данную нам в ощущениях".


Скрин для ценителей "лепоты". Взят с сайта "1С". Там таких много.

Ты помнишь, Алеша, дороги Смоленщины?

Запускается игра, и на экране — вступительные кадры. Старая кинохроника. Сегодня, 22 июня 1941 года, без объявления войны... Полосы и пятна на истертой пленке. Хрипы моторов. Завывание бомб. Через несколько секунд понимаешь — это не кинохроника. Это трехмерные модели из игры. Но сердце уже там. Прыгнуло на 60 лет назад. В самое начало войны.

Конечно, я воспринял эту игру весьма необъективно. Мое детство прошло в авиационных гарнизонах, а любимыми игрушками были летный планшет и навигационная линейка НЛ-3. И, запустив игру, я снова оказался там, в детстве, и в рассказах моего отца. Но другим симуляторам такой "необъективной реакции" добиться от меня не удавалось.

Потертости и карандашные отметки на летной карте, тембр голоса в наушниках, марши 40-х годов — все это не отпускает вас, и выйти из игры очень сложно.

И все прорисовано с очень высоким качеством. "Ил-2" — как раз тот случай, когда графика действительно улучшает геймплей и является его существенной частью. Это не просто красивая игра, а игра, в которой красота используется для создания атмосферы.

Скажу еще только о реализме управления. И даже не столько о реализме ("Штурмовик" исключительно достоверен), а об "эмоциональности управления". Даже при игре с клавиатуры, без джойстика (не надо кидаться табуретками, тестирование подразумевает проверку всех видов интерфейса) чувствуешь, как самолет упруго сидит в воздухе. Такое со мной было в первый раз. Все-таки клавиатура подразумевает "аркадность" — влево-вправо, вверх-вниз. Но в "Ил-2" даже она дает почувствовать мощь ураганного ветра, поднимаемого винтом и бьющегося о борта фюзеляжа. Ну а про джойстик и не говорю — эта игра одна стоит того, чтобы тут же купить его.

Курс молодого бойца

Пару месяцев назад я с большим одобрением писал об обучающем курсе в Microsoft Flight Simulator 2002. Скажу кратко: здесь он намного лучше. Основное отличие в том, что вы не просто смотрите фильм, а действительно летите с инструктором. Вначале он показывает вам приемы полета, вы видите, как двигаются органы управления в кабине, а затем можно попробовать повторить все это самому. Обучение проходит быстро, и, несмотря на историчность симулятора, уже



А Microsoft еще хвастается своим "виртуальным кокпитом"! Такая детализация им и не снилась.



Игру стоит покупать ради одной энциклопедии. Великолепные модели.

через 10-20 минут начинаешь кайфовать от полета.

Освоение игры облегчают и настройки. Настраиваются 18 параметров, от "неуязвимости" до "учета гироскопического момента винта". Поэтому — редкий случай — получилась игра для всех категорий "авиаторов": от любителей аркад до ярых хардкорщиков.

Очень упрощают полеты "условности" (это игра все-таки). Основных "условностей" три — это карта с инерциальной навигационной системой, индикатор на лобовом стекле и вокруг него и возможность изменить масштаб времени.

Расскажем о них немного подробнее, поскольку данными устройствами оборудованы только новейшие советские самолеты. Естественно, эта информация совершенно секретна, во втором отделе вы должны оставить расписку о неразглашении.

При нажатии клавиши M справа вверху появляется карта с проложенным на ней маршрутом. Ее можно двигать и масштабировать, что намного удобнее "радарного" экрана из стратегий. На карте показано расположение ваших самолетов и самолетов противника, а также курс на следующую контрольную точку! Этакий AWACS, ИНС и радиокомпас в одном флаконе. Каюсь, в бою (особенно на сближении) я чаще смотрел на карту, чем по сторонам.

На индикаторе лобового стекла отображается информация, полученная от системы государственного опознавания самолетов (в обиходе "ответчики "свой-чужой""). При этом благодаря полковнику М. М. Исаеву нам удалось узнать коды противника, и на расстоянии 8-9 км появляется надпись "He.111" и даже бортовой номер. Нет слов, как помогает — даже в ближнем бою, когда надо молниеносно определить: свой или чужой в прицеле.

Время при движении можно ускорять в два, четыре или восемь раз. Это удобно, особенно когда в пятый раз приходится переигрывать миссию. Но, кроме того, наши ученые изобрели адреналиновые инъекции (клавиша [), благодаря которым время можно и замедлять в восемь раз! При этом вы видите, как летящий мимо "мессер" плавно вплывает в прицел и буквально застывает в нем. Машина ведет себя исключительно плавно, меткость повышается на порядок. При помощи этого трюка я в первом же вылете сбил два "Хейнкеля" и два "Мессершмитта".

Энциклопедия не только показывает характеристики вашей машины и противников. Она интересна сама по себе. Я увлекаюсь историей авиации много лет, но только сейчас рассмотрел, как именно располагались крыльевые стрелки на "Гигантах" Мессершмитта.

Кабины смоделированы очень достоверно, практически все выверялось по "Руководствам по летной эксплуатации" и другим подобным документам. Это касается не только приборной доски, но и боковых панелей (посмотрите на рисунок). Показания приборов также индивидуальны для каждого типа машин. В том же MSFS'2000 в обучающем курсе вас научат пользоваться шестью "основными приборами", вокруг которых строится вся приборная доска. Здесь не так. Если на "ЛаГГ-3" и "Ла-5" не было авиагоризонта — то и в игре не будет. И вот тогда вы поймете, что проблемы с авионикой начались в России отнюдь не во времена перестройки. Особенно когда попадете на таком самолете в облако.

Двигатель "АМ-38Ф" конструкции инженера Микулина

Двигатели Микулина, стоявшие на самолетах "Ил-2", "МиГ-3", "Пе-8", были в то время самыми мощными советскими моторами с водяным охлаждением и в то же время очень надежными. Единственно — они были заметно тяжелее моторов Климова, ведущих свое начало от лицензионных Hispano-Suiza.

Движок игры сочетает надежность и мощь микулинских моторов с легкостью "М-105". Качество моделей — великолепное. Единственное замечание: на стыке полигонов они "просвечивают" швы. Земля — та просто красива. Насколько невнятно она выглядит в Microsoft Flight Simulator, настолько же хороша она здесь. Еще повысить разрешение, "добавить" грачей (птичек, а не "Су-25") — и картину "Весна" можно вешать в Третьяковской галерее.

"Ил-2" идет на Celeron-400 с 64Мб оперативки и GeForce 2MX, причем именно идет, а не еле тащится. Несмотря на интенсивное использование видеокарты, игра абсолютно спокойно реагирует на переключение окон. При написании этой статьи у меня одновременно были запущены "Ил-2", Word, HyperSnap, FAR, FrontPage и Internet Explorer, и при этом не возникло ни малейших проблем.

Меня поразила реакция "Ил-2" на такое некорректное действие, как переход в другое окно в момент загрузки миссии. Обычно игры просто вылетают. А здесь появилось культурное окно с надписью "Ошибка. Загрузка была прервана пользователем". Это говорит о том, что "Штурмовик" — не только красивая, но и хорошо спрограммированная игра, и что в ней правильно обработаны недопустимые ситуации. За что ее создателям честь и хвала.

И одно замечание для любителей отдохнуть на работе: игра не прекращается, если вы переходите в другое окно! Самолеты (в том числе вражеские) продолжают лететь, и могут улететь даже очень далеко.

Соотношение "эффективность - стоимость"

Компания "1С" совершила своего рода переворот на рынке игр в России. Лицензионный диск в "джевеле" в Москве на Кузнецком мосту стоит 70 рублей. Это потрясает.

Выпускается и коробочный вариант (рекомендованная цена — 24 доллара). "Ил-2", наверное, станет одной из немногих "игр в коробке", которые я куплю. Подвигла меня на это книга **"Наставление по боевым действиям штурмовой авиации" Валентина Логинова**, онлайн-версию которой я увидел на российском сайте игры. Это бережная стилизация под времена Великой Отечественной войны, и обложка, и бумага — все, как в библиотеке моего отца, Кузьмина Виктора Федоровича, штурмана 260бап 243бад 17-й Воздушной армии. А в подарочном наборе — еще четыре книги, футболка и постер.

Ил-2: модернизация и варианты

Уже через две недели после поступления игры в продажу появились первые адд-оны.

Например, **Вадим "Starshoy" Колосов** создал генератор кампаний. Он действует так: автор кампании рисует очень большую карту, не обращая внимания на ограничения по производительности. Хоть всю фронтовую полосу от Черного моря до Балтики. На карту наносится множество


Так выглядит "вид с земли". Вдали работают наши "Ил-2". "Голубой 5" — это тактический номер самолета и его цвет, разные цвета были у разных эскадрилий.



Учебный полет. Вверху — наставления инструктора.

объектов. Затем выбирается цель данной миссии (это может сделать и сам генератор), а при игре в память загружается только часть объектов — а именно те, которые находятся в полосе шириной 30 км вдоль маршрута главной группы. Сам генератор можно скачать с сайта игры (прямая ссылка *http://campaigns.il2center.com/IL2gen.zip*, размер — всего 245Кб).

Обратите внимание на нетривиальность подхода и скорость разработки. Это говорит о том, что движок игры имеет много резервов и хорошую устойчивость в работе.

Что касается новых самолетов, то на этот счет у Maddox Games планов громадье. Они собираются как создавать собственные модели, так и сертифицировать и включать в игру модели, сделанные игроками.

В игру уже добавлен Fw.190A-5 и четыре миссии для него. Скачать их можно с русского сайта игры. Можно, конечно, злопыхательски сообщить, что A-5, в общем-то, ничем не отличается от A-4, кроме удлиненной на 15 см моторамы и выросшей в результате до 8,95 м длины фюзеляжа. Но мы поступим иначе и отметим, что этот адд-он вышел в самый напряженный момент — в первые недели после запуска игры, а кроме того, 15 см для Олега Медокса — это повод сделать новую модель. И это еще одно доказательство глубочайшей исторической достоверности этого учебника военной истории, выполненного в форме компьютерной игры.



Ложка дегтя в бочке бензина

Вряд ли найдется игровой журнал или сайт, который не опубликует хвалебную статью об "Ил-2". А это означает, что у нас есть очень простой способ выделиться среди друзей-конкурентов: написать о недостатках игры. Итак, начнем.

Самый забавный глюк — это ваше собственное пустующее сиденье. В других самолетах сидят настоящие пилоты, которые даже крутят головой. Если активировать внешнюю камеру и взглянуть на кабину со стороны — то за бронестеклом проявится мужественный усатый профиль (или фас — кому что нравится). Но вот собственные коленки увидеть — это никак.

Жалко, что такая "технология стелс" никак не сказывается на поведении врагов — пули попадают в остекление фонаря с удручающей частотой.

Еще одна недоделка. Для включения мотора есть отдельная кнопка — I на клавиатуре (на "Ил-2" она называлась "кнопка вибратора"). Явный недосмотр разработчиков в том, что сектор газа и даже кнопка "форсаж" работают и при выключенном моторе. Очень забавно сидеть на земле с неподвижным винтом и видеть справа надписи "Тяга 100%" и "форсаж включен".

Описания в энциклопедии не всегда соответствуют игровым моделям техники. Например, для итальянского торпедного катера MAS501 указано вооружение — один 13,2мм пулемет, а на модели их стоит два. Наконец, итальянские MC.202 и румынские IAR.80 и IAR.81 в "Энциклопедии" описаны как немецкие.

Пользователей часто раздражают надписи "Вы уверены?" в Windows, но без них, как оказалось, еще хуже. Здесь кнопка "Продолжить" в экране карьеры (кампании) означает не "продолжить миссию", а завершить ее автоматически и записать в файл карьеры. Действие "удалить карьеру" тоже не требует подтверждения.

Вспомним, однако, что мы обсуждаем самую первую версию игры. Известно, что в Maddox готовится патч, в котором, надеемся, будет исправлено даже то, что мы не заметили. ■

Барельеф


Лейтенант Монро К. Вильямс 351-й истребительной эскадрильи ВВС США, будущий тестер "Ил-2 Штурмовик", садится в свой P-47D "Willie the Wolf".

В тестировании игры принимали участие ветераны Второй мировой войны, причем и наши, и немецкие, и американские, возрастом не менее 75 лет. Вот эти люди:

Виктор Александрович Кумсков, ас "Ил-2" (летчик), 90-й гвардейский штурмовой авиационный полк. Совершил более 200 боевых вылетов;

Джордж Адам, летчик-истребитель, летал на Bf.109, Bf.110, Fw.190, Me.262;

Юрген Габриэль, летчик Ju-87;

Вильхельм Розенбаум, стрелок Ar.196 (гидросамолет-разведчик);

Чак Уолтерс, P-47 Thunderbolt;

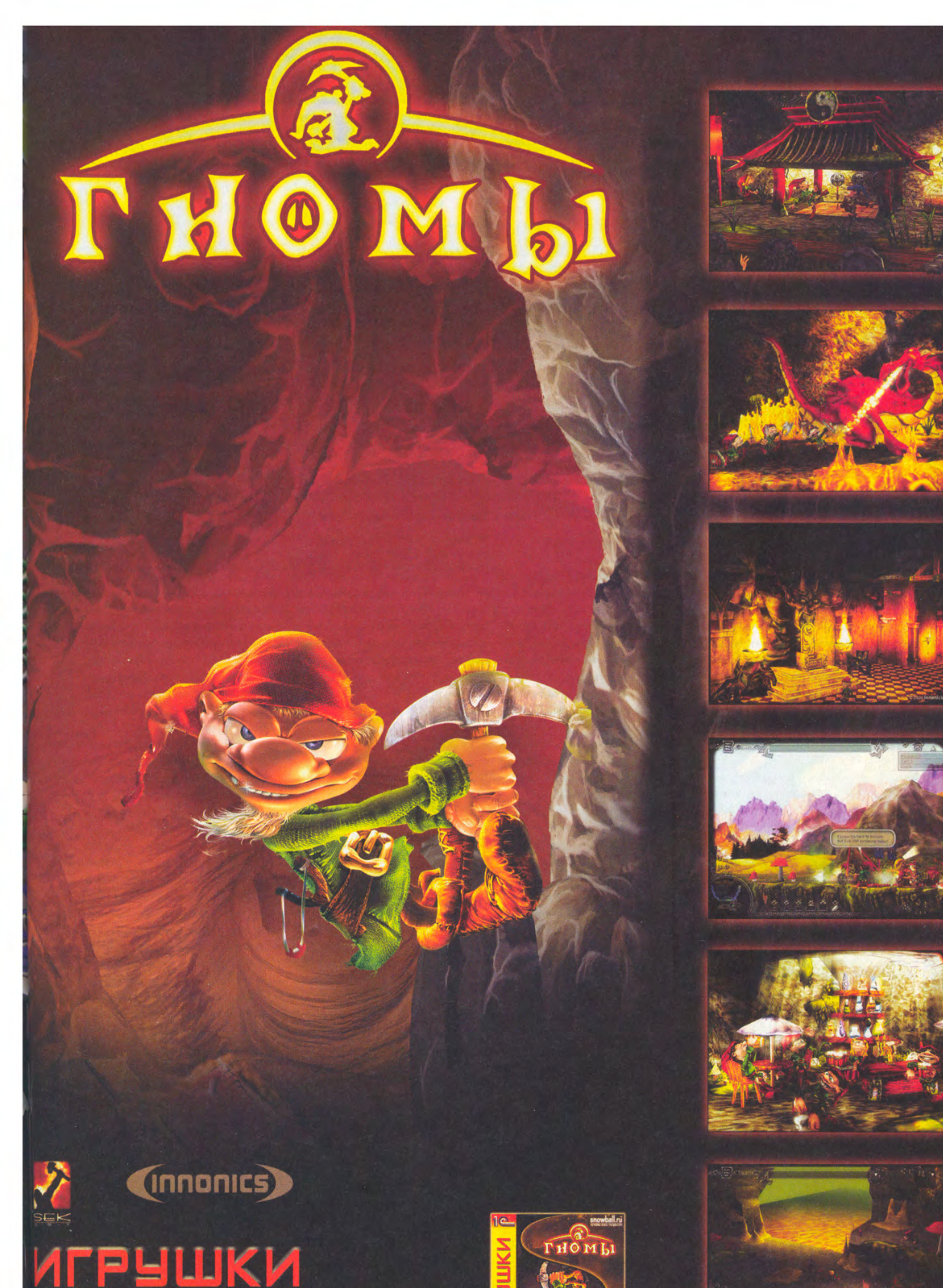
Монро К. Вильямс, летчик 8 воздушной армии ВВС США, P-47 и P-51 Mustang. ■


Очень большое подспорье — карта со встроенной "инерциальной навигационной системой". Мы (белый самолетик) ведем группу "Ил-2".



Лучший авиасимулятор. Потрясающая историчность. Ошеломляющие играбельность и погружение в мир. В сумме — шедевр мирового значения.

ДОЖДАЛИСЬ ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%



ГНОМЫ
innonics
SEK
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
ИГРУШКИ
ГНОМЫ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru





Хрестоматийный кадр: налет валькирий на усадьбу наркобарона. Вам отсюда не видно, но бандитские наймиты на берегу спешно заряжают "стингеры".

После девяти лет строгой выдержки и четырех ступеней непрекращающейся эволюции Comanche (в локализованной версии — **"Команч"**) окончательно деградировал, потерял слово "симулятор" в жанровой графе и превратился в банальный шутер от первого лица с вертолетными мотивами. Если судить четвертую часть знаменитого сериала по высокому гамбургскому счету, то она является "симулятором" примерно в той же степени, что и аркадный до мозга костей Crimson Skies или даже, простите, Magic Carpet. Управление геликоптером, натурально, осуществляется при помощи мыши и комбинации клавиш WASD, единственной фигурой пилотажа оказался какой-то дикий шутерный стрейф, а выставленный на максимальную чувствительность mouselook буквально за полсекунды разворачивает вертолет вокруг своей оси. Высота набирается при помощи колеса прокрутки мыши, под клавишей "пробел" скрывается привычный с детства "прыжок", а при подключении многодолларового джойстика игра начинает чувствовать себя по меньшей мере неуютно. Знакомая картина, не правда ли?

В жизни как в кино

Итак, Comanche 4 ни в коем случае НЕ симулятор — и давайте покончим с этим вопросом раз и навсегда. Примитивный до невозможности геймплей этой игры взывает к каким-то животным инстинктам и медленно, но верно вгоняет в совершенно неописуемый, детский восторг. Восторг пятилетнего ребенка, которому папа разрешил покрутить баранку "Жигулей". Никогда еще самый перспективный штурмовой вертолет ВВС США не управлялся так легко и не был так прекрасен в боковом ракурсе внешней камеры. Эта игра определенно должна понравиться всем наземным авиаторам, чья большая душа рвется в поднебесье, но природная лень не позволяет проштудировать шестисотстраничное наставление ШМАС по производству полетов, а жадность — купить приличный джойстик.

Кроме всего прочего, Comanche 4 невероятно кинематографичен. Каждая маленькая схватка — как эпизод из вашего любимого action-фильма, боевая же кампания тянет не меньше чем на полномасштабную военную эпопею. Битвы в городской черте здорово смахивают на виденные в далеком детстве отрывки из "Голубого грома": взрывающиеся бетонные перекрытия и обваливающиеся эстакады, мириады мелких осколков от окон, раскрошенных взрывом шальной ракеты, внизу на проезжей части копошатся танки, путаясь в узких проулках и давя светофоры.



Полет над райским островком во второй же миссии превращается в сцену из "Апокалипсиса сегодня": маленькие человечки в панике носятся где-то внизу и стреляют из своих игрушечных АК, в атмосфере повисла паника. Тяговые лопасти несущегося на полной скорости RAH-66 (кто не знает, это официальное название штурмового геликоптера, "Команч" всего лишь позывной) срезают роскошные кроны знойных пальм, а станковой пулемет патрульного катера рассекает трассерами горячий тропический воздух. Эффект погружения — невероятный. Для полноты ощущений остро не хватает только включенного на полную громкость "Полета Валькирий" герра Вагнера и отчаянных матюгов ведомых в прямом эфире. Впрочем, последние иногда все же дают о себе знать, и после удачно сбитой воздушной цели весьма правдоподобно улюлюкают и трепетно прославляют единый и нерушимый североамериканский демократический строй. Как дети, ей-богу.

Сайгон в песочнице

По всему миру, от Косово до Филиппин, враги мирового империализма для защиты своих вражьих интересов пользуются исключительно новейшими образцами российского ВПК. "Т-74", "Шилки", стационарные и мобильные ЗРК; из западной же техники четко определяются только пехотные джипы, боевые катера, грузовые "Мерседесы" да ручные "стингеры" в цепких лапках бородатых террористов. Привыкайте к тому, что в конце каждой миссии на вашем счету будет до пятидесяти единиц искореженной бронетехники, добрый десяток пущенных в расход "Ми" различных модификаций и пара-тройка знаменитых на весь мир вертолетов имени тов. Камова. Под чутким надзором военных экспертов Novalogic "Команч" превратился в настоящую воздушную крепость, эдакий непотопляемый атомный ледокол "Ленин" поднебесья.

Спасение рядового Кусто идет полным ходом. Наша задача — не пропустить в зону операции ни одного пиратского катера.

И еще раз о наболевшем

И все же — что такое Comanche 4, "летательный" экшен или основательно упрощенный, но все-таки симулятор? Мы разобрались с этим вопросом еще в первых абзацах этого текста, однако разработчики, похоже, имеют на сей счет два совершенно разных мнения. Им слово:

Это экшен: *Элементарное управление, легко узнаваемая всеми фанатами экшенов от первого лица комбинация "WASD + mouselook". Comanche 4 возвращается к истокам и продолжает традиции аркадно-ориентированного геймплея самой первой, классической, части сериала. И, кроме того, мы крайне не желаем, чтобы игрок штудировал многостраничный талмуд мануала, перед тем как взлететь и разнести все живое в округе.*

Это симулятор: *Детальная летная модель обещает доставить искреннее удовольствие поклонникам симуляторов, и при желании в игре можно найти великое множество занимательных технических подробностей, связанных с физикой полета. Мы тщательно проработали все нюансы, связанные с работой тяговой и рулевой лопастей, и добились крайне правдоподобной симуляции встроенного в шлем многофункционального дисплея управления (HMD), оснастив его чудовищным количеством полезных функций, которое сможет удовлетворить даже самых требовательных игроков.* ■

Как бы грозно ни звучали из уст американских пилотов позывные противостоящей нам техники, боевые действия в Comanche 4 со стороны очень напоминают картинное избиение грудных младенцев в обширной песочнице. Например, редкая винтокрылая птица увернется от ракет класса "воздух-воздух", в изобилии развешанных на внутренней подвеске, а от единственной (!) очереди из самонаводящегося пулемета откинет гусеницы даже самый крепкий танк. Одиночный залп Hellfire способен пустить на дно морской ракетный катер — существо, по большому счету обученное сражаться даже с субмаринами, а десяток НУРСов за восемь секунд на корню выжигают аул, под завязку напичканный врагами демократии.

Еще один звонкий подзатыльник реализму наносит и сама структура миссий. Напомним, что настоящий RAH-66, который вот уже сколько лет никак не выйдет в массовое производство, — это вертолет-стелс, с довольно строгой "стелсовой" геометрией, относительно слабой броней и практически не приспособленный для "лобовых" столкновений со штурмовой авиацией противника. Но сценаристы, составлявшие кампании Comanche 4, как всегда, пошли другим путем. Если в активе Novalogic и припрятано несколько "шпионских" миссий, то с непременной раздачей пинков всему живому и крупномасштабным Армагеддоном под занавес. Большую же часть времени нам предстоит кого-нибудь эскортировать, отбивать попавшие в засаду войска от наседающего со всех сторон противника и устраивать показательные расстрелы движущихся колонн при полном отсутствии конвоя. Нереалистично это все, хотя и весело.





Предвечерний полет над пустыней... всмотритесь и осознайте, зачем нужно покупать ускорители ценою выше 150$.

Ураган со сливками

И все-таки Comanche 4 — игра в чем-то действительно уникальная. В ней есть яркий азарт, какой-то напористый rage, которого никогда не было и не будет в "серьезных" авиасимуляторах. Настоящий ураган! Мы не поддержим вой, внезапно поднятый мировой общественностью по поводу ярко выраженной аркадности нового "Команча", ибо на самом деле это очень хорошая, очень *правильная* игра, нужно только внимательно присмотреться.



Требования, которые она предъявляет к компьютерному железу, — самые высокие на сегодняшний день. Вода в тропическом озере заставляет надолго задуматься дряхлый GeForce 2, а тень от пролетающей над сочными лугами боеголовки вгоняет в непреодолимый ступор "Пентиумы" с порядковым номером меньше 3. Однако красоты "Команча" стоят любых жертв, уж поверьте! Вид от первого лица (с отключенным кокпитом) на нулевой высоте до рези в глазах напоминает порядком отретушированный и подкрашенный веселенькими красками... Operation Flashpoint. Вокруг нас — настоящая жизнь. Солдаты с четко узнаваемыми винтовками пасутся у периметра базы, возле ангаров бродят техники, по пыльным дорогам несутся джипы и полуторки, а часовые на охранных вышках хмуро вглядываются в неспокойный горизонт. Для чего такие подробности в симуляторе — уму непостижимо, однако "ощущение реальности происходящего" поражает в самое сердце. Когда взлетите на десять метров — нажмите F5, надавите ручку джойстика в упор "от себя", и вы сразу поймете, что я имею в виду. ■



"Еще один сгорел на работе". Обычного пулемета подчас хватает для изничтожения вертолетного звена.



Увлекательная класснейшая аркада про кровожадного винтокрылого Рэмбо, которую не примет за симулятор вертолета даже младенец... его проблемы.

ДОЖДАЛИСЬ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

ПЕТЬКА 3 ВОЗВРАЩЕНИЕ АЛЯСКИ



В результате плодотворной деятельности Василия Ивановича и Петьки в предыдущей части игры произошло смещение во времени, и знакомая нам деревня Гадюкино вдруг оказалась на Аляске. Оказывается, перемещение большого числа русских может привести к тому, что Земля вылетит со своей орбиты! Наша задача — репатриировать родное Гадюкино. Для этого нужно найти людей, которые знают, с какого бока подойти к данной задаче: агента Анну Мали и профессора с многообещающей фамилией Гроссдаун (именно так ее расслышал ВИЧ).

Стильная блондинка Анка, потутошнему — Анна Малия (она же Паталогия), работая в соседнем городишке Last Vegas под прикрытием, с успехом подвизается в роли проститутки. Даже жаль отвлекать девушку, нашедшую свое призвание! Впрочем, по ходу дела ее таланты в этой области нам пригодятся — Анка запросто охмурит чемпиона по бейсболу, чтобы экспроприировать кое-что из его личного имущества. А какая из нее получится приманка в отстроенном ВИЧем и Петькой публичном доме!

Кроме того, умная и талантливая Анка первую половину игры будет исправно давать нам подсказки на тему того, что делать дальше. В одном из эпизодов мы будем за нее играть. Но вернемся к нашим главным баранам, то бишь героям.

Театр абсурда в русской Америке

Итак, Техас, городишко Last Vegas, 2001 год. Задача: вернуть Гадюкино. Способ исполнения (выпытан у сумасшедшего профессора): надо взорвать в условленном месте Гросс Бомбу, чтобы отколоть кусок Аляски. Это если в двух словах. А не в двух — так Петька и ВИЧ такие вензеля будут выписывать, что мало не покажется! Например, как попасть из Техаса на Аляску? Правильно, путь туда лежит через Южную Америку и Саудовскую Аравию!

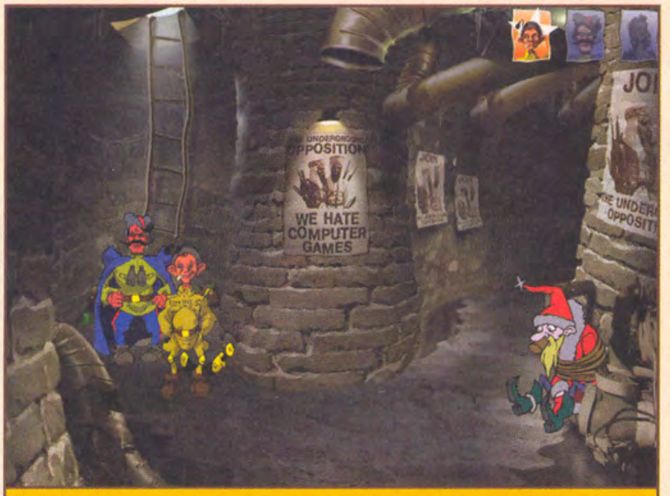
Вообще, русский человек для победы за ценой не постоит! Выиграть миллион в казино, построить на него публичный дом, обменять дом на грузовик, грузовик — на билет на самолет... Зато в конце вместе с нашенским Гадюкино мы прихватим половину ихней Аляски, ведь перемещение больших масс НЕрусских ни к каким катаклизмам не приводит!

Да что там пожертвовать публичным домом — герои даже способны не мыться до полной победы мировой революции! Более того, для спасения планеты бравый комдив готов завербоваться рядовым в американскую армию. Впрочем, военной базе с двусмысленным названием "Врата на небеса" встреча с ВИЧем и его ординарцем на пользу не пойдет. Помните "Шуттовскую роту" Асприна? После того, как эта рота преодолела армейскую полосу препятствий, несчастная полоса оказалась сровнена с землей. Так вот, героическая пара ВИЧ-Петька легко повторит этот подвиг.

Прочие встреченные персонажи не уступают нашей сладкой парочке — по количеству колоритных личностей на душу населения Америка в авторской версии **"Сатурн+"** бодро чешет впереди планеты всей. Вот бомж- раздолбай русского происхождения с широкой душой и художественными наклонностями. Вдохновленный "Черным квадратом" Малевича, он увешал по периметру охраняемую им автомобильную свалку кругами, треугольниками и ромбами всех цветов радуги. А вот современная инкарнация политрука и писателя Фурманова — речистый мормон-проповедник Фурмон. Достойны упоминания и волосатый глава подрядчиков дон Корлеоне, и гарные хлопцы с "Украйны милой", приехавшие торговать в Америку салом, а также мексиканская версия бразильского дона Педро.

Кроме пародийных типажей, есть в игре личности мифически-виртуальные: закопанный по уши в песок Саид, Тарзан со своей мамашей из рода Кинг-Конгов и, наконец, плененный арабскими террористами Санта-Клаус, которого мы найдем в канализации!

Короче, в такой компании не соскучишься!

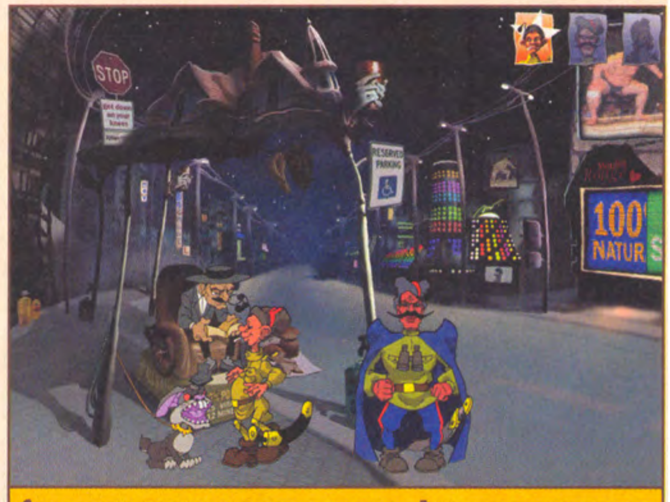


Ребята, если хотите встретить настоящего Санта Клауса — полезайте в канализацию!

Юмор как элемент геймплея

"Смеяться вовсе не грешно над тем, что кажется смешно", — сказал классик. Хмыкать, смеяться и, наконец, просто неприлично ржать вы будете всю игру — благо есть над чем. На первом же экране я поймала себя на том, что тыкаю курсором во все доступные предметы подряд и глупо при этом хихикаю. Чего стоит сам курсор, виляющий хвостик которого наводит на мысли о сперматозоидах. Забавен даже багаж героев. "Мертвым грузом" его не назовешь: полная алкоголя канистра пьяно покачивается в инвентори, а пиранья гложет гроздь бананов.

Шуток и приколов в игре просто немерено: начиная с адаптированных к обстановке анекдотов



Самое страшное животное — кролик. Американские кролики под машины кидаются, рации воруют и в норах прячут. И кусаются, гады, не хуже крокодила!

про героическую парочку и заканчивая каламбурами на библейские темы. Вот, например, как Петька объясняет ВИЧу, кто такой Бэтмен: "Это наполовину летучая мышь, а на 80% — милиционер. Что он делал? — летал себе над городом и штрафы со всех собирал — тем и питался!"

Вообще, комментарии всех персонажей в любой из возникающих абсурдных или просто забавных ситуаций продуманы и действительно смешны — они стоят вашего внимания. Просто не суетитесь, как мышь под метлой, прыгая с экрана на экран в поисках квестовых предметов и способов их применения, а неспешно и со вкусом исследуйте текущую локацию мышкой и там, где курсор принимает вид монитора или чемоданчика, — жмите кнопку. Да что я вам объясняю — сами небось все знаете!

Но смех смехом, а сюжет двигать надо. Для чего нужно решать предложенные авторами головоломки. Поговорим о них.

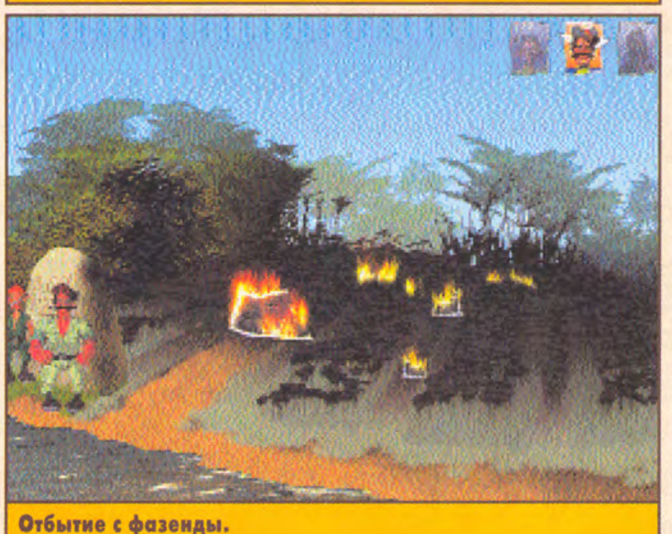
Как надену портупею — все тупее и тупее

Загадки логичны, хотя не всегда имеют очевидное решение. Кроме того, они прикольны — например, на станции метро надо заменить бюстгальтером революционной окраски красный фонарь семафора, нужный нам для фасада публичного дома. Да у такого стоп-сигнала все поезда как вкопанные станут!

Как и ранее, иногда нужно комбинировать предметы прямо в инвентори. Например, набор "поймай крокодила" делается из веревки, грозди бананов и пираньи. Еще одна тонкость — некоторые действия должен выполнять именно Петька, а некоторые — Василий Иванович. Соответственно, управление должно "стоять" на нужном персонаже. Так, ВИЧ принципиально не подпускает легкомысленного Петьку к револьверу- зажигалке. Кстати, и карманы его командирского галифе более объемисты — именно ВИЧ сможет по ходу дела экспроприировать для спасения планеты лестницу, пилотское кресло и, наконец, Гросс Бомбу.



Прибытие на фазенду южноамериканских наркобаронов. Слева — наш друг Тарзан.



Отбытие с фазенды.



Военные всех стран и народов схожи. Вот и у ВИЧа в американских коммандос нашелся брат-близнец.

Если на локации чего-то нет сейчас, это не значит, что искомое нечто не появится там в будущем. Пример — Аляскинский аэропорт, который после прилета нам нужно посетить еще два раза: забрать присланную Анкой гуманитарную помощь (канистру со спиртом) и экспроприировать весы.

О погонах и полигонах

С технологической точки зрения *"Возвращение Аляски"* ушло недалеко (если вообще ушло) от первых двух частей саги о героях гражданской войны. Симпатичные рисованые герои движутся по не менее симпатичному же рисованому заднику. Зато в игре есть главное — стиль. Что, наверное, важнее участия в борьбе (без особой надежды попасть в призеры) за всемирную 3D-низацию.

Да и сколько полигонов нужно, чтобы Анка выглядела столь фигуристо, как сейчас? И какие весовые коэффициенты потребуются к ейной скелетной анимации, чтобы ее походка осталась столь же призывно-вальяжной? Так что я не против, пусть все остается как есть.

Правда, иногда спрайтовость фигур приводит к забавным результатам — я наблюдала, как, двигаясь по прямой навстречу друг другу, Петька и ВИЧ вместо того, чтобы столкнуться лбами, слились в один контур, а затем прошли насквозь друг друга. Мягко говоря, смотрелся сей феномен странновато. Конечно, наши герои — единое целое, но не до такой же степени!

Есть в игре и другие технические накладки: так, на моей вполне стандартной машине во вступительном ролике открывание персонажами ртов почему-то секунд на пять опережало их речь, смазывая и портя впечатление от происходящего. Впрочем, с началом действия процесс нормализовался. Зато загрузка и переход с локации на локацию идут мгновенно, без всяких долгих свопов.

Управление простое и довольно милое. Пара кнопок мыши и вызов по F1 карты для быстрых переходов между экранами — вот и весь набор "Друг Чапая".

Дружелюбие интерфейса подкрепляется невиданным дружелюбием технической поддержки. На диске есть зашифрованное прохождение игры в трех частях, и, если вы застряли, можно позвонить в **"Буку"** и узнать пароль, дающий доступ к подсказкам. Хотя — ложка дегтя от благ цивилизации — предварительно нужно отослать регистрационный купон.

Остается сказать о блестящей озвучке, участие в которой принимал лично тов. **"Союзмультфильм"**. Как и раньше, Чапая озвучивает **Александр Пожаров**, а Петьку — **Борис Линников**. Музыка подобрана к месту, хотя и тут без приколов не обошлось: так, на военной базе звучит мотив знаменитой композиции Status Quo "In the Army Now", куда неожиданно могут вклиниться музыкальные фразы из "Эх, дубинушка" или "Там вдали за рекой". А финальный ролик, в задней (можно сказать, филейной) части которого упор сделан именно на звук — это отдельная песня!

▲▲▲

Вот мы и подошли к финалу. Диагноз ясен — чего от игры ждали, то и получили! Может, конечно, она похожа на анекдот про одноименных персонажей, который не станешь рассказывать по второму разу. Зато по первому можно посмеяться от души. Что, собственно, и требовалось. ■



Смена разработчика не повредила Петьке и ВИЧу! Ребята из "Сатурн+" сделали именно то, чего от них ждали.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%



Антон Логвинов
al@dubna.ru

ЖАНР Автосимулятор

НЕОБХОДИМО: PIII-500, 128Mb, 3D уск. 32Mb

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIV-1500, 256Mb, 3D уск. 64Mb

Издатель: JoWooD Productions /Руссобит-М
www.jowood.com/www.russobit-m.ru
Разработчик: Bugbear Entertainment
www.bugbear.fi
Похожесть: Colin McRae Rally 1-2
Сайт Игры: www.rallytrophy.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD: 1

Такое состояние автомобиля – визитная карточка новичка в Rally Trophy. Модель повреждений впечатляет

Жанр раллийных симуляторов в последнее время стал стремительным домкратом набирать популярность. Как это ни парадоксально, но до недавнего времени раллийники в большинстве своем обитали на приставках, изредка выбираясь на просторы PC. Только пару лет назад положение кардинально изменилось — благодаря компании **Codemasters**, которая портировала с **Playstation** свой раллийный хит **Colin McRae Rally**. Игра обладала завидной для того времени физикой, а также уникальным геймплеем (до нее раллийники представляли собой обычные аркады а-ля **NFS**), и посему быстро стала хитом на PC и была автоматически причислена к классике. С еще большим успехом ее путь повторил сиквел — **Colin McRae Rally 2.0**.

После этих событий число находящихся в разработке симуляторов ралли резко возросло. Большинство из них были никчемными поделками молодых команд, которые рассчитывали подзаработать на волне интереса к жанру. Но на протяжении всего этого времени существовала игра, стоявшая особняком от общей кучи, — о ней мы сегодня и поговорим.

Классика

Финские разработчики из **Bugbears** поступили очень мудро — вместо того, чтобы напрямую конкурировать с CMR2 в жанре современных ралли, они перенесли действие своей игры на несколько десятилетий назад, в эпоху "первых ралли", когда все только начиналось, когда у болидов не было полного привода, тонн электроники, полуавтоматических коробок передач и ABS, а сами они мало чем отличались от серийных образцов. Благодаря такому ходу Rally Trophy стала популярной еще до релиза — ее ждали многие, и ждали с немалым интересом. Но при этом до самого выхода RT оставалась темной лошадкой, о которой можно было судить только по многочисленным обещаниям разработчиков, скриншотам неописуемой красоты и маловразумительной демке. Что ж, коробка с игрой уже лежит на столе (благодарим за это компанию **"Руссобит-М"**) — настал час откровений.



Кажется, что этот "Сааб" сейчас спокойно впишется в поворот...

Трофи и в Африке Колин

Концепция игры *полностью* повторяет продукцию Codemasters. Что называется, "копира подчистую". Присутствуют лишь два режима игры — "ралли" и "аркада". Режим аркады представляет собой вовсе не аркадный аналог режима ралли, а простые круговые гонки по специальным трассам. Ну а в режиме ралли мы выбираем себе машину по вкусу и отправляемся проходить на время этапы пяти различных раллийных гонок.

Разработчики не стали создавать стандартный набор современных трасс с привычными открытыми пространствами Греции и узкими серпантинами горных дорог Корсики. Вместо них нам предлагают более экзотические Россию (хоть и бред, но все равно приятно) и Финляндию (ну, это понятно...), а также Швейцарию, Швецию и Кению. Впрочем, последние две уже были в Colin McRae Rally 2 (что поделать, от сравнений с ним никуда не уйдешь); больших открытых пространств здесь хватает и в России, а горные серпантины имеются в Швейцарии. Каждая трасса, как и положено, делится на сегменты, коих набралось аж целых 42 штуки — немало, надо сказать. То, что игру создавали близкие к нам по духу и географии финны, — очень заметно. Российские этапы вовсе не выглядят как снежные завалы с пьяными медведями-в-ушанках по обочинам. С другой стороны, на штат Техас наша сельская местность тоже мало походит, но уж лучше так...

Вообще же, трассы выполнены немного иначе, чем в других раллийных симуляторах. Никаких специализированных гравийных участков и аккуратно выложенных камней на поворотах — перед нами просто пыльная сельская дорога или, как вариант, лесная заснеженная трасса, по которой мы несемся в меру возможностей своего авто. Что радует — практически всегда можно съехать с дороги и отправиться на прогулку по окрестностям, которые здесь довольно обширны, хоть и привести никуда не могут в силу прямолинейности маршрута. Представлена, кстати, так называемая "дикая природа" — иногда через дорогу сломя голову перебегает какой-нибудь зверь, а штурман при этом орет во все горло что-то вроде "Осторожно, мол, дичь!". С самими зверями ситуация парадоксальная, часто вызывающая натуральный ржач: если сумасшедший олень в заснеженном шведском лесу еще как-то смотрится, то реактивная российская корова, пролетающая через дорогу на скорости под сотню миль в час, заставляет просто сползать под стол. Прямо "дикая буренка" ((с) **"Акелла"**) какая-то.

Трассы очень красиво оформлены и подробно детализованы. Деревья, правда, выполнены по классической схеме "крест-накрест", но настолько хорошо и в таком количестве, что вызывают только положительные эмоции.

Особенности финской озвучки



Мы уже давно привыкли к подробному и качественному звуку в серьезных автосимуляторах. Но кто-нибудь из нас когда-нибудь задумывался над тем, как это делается? В случае с малобюджетными проектами, ясное дело, берутся стандартные сэмплы. Но Rally Trophy не из таких. Как утверждают разработчики, все звуки в игре записывались с "живых" авто. В доказательство даже опубликовали снимки, где Ford Escort под прицелом микрофона усиленно набирает обороты двигателя, а Mini Cooper обдает этот же микрофон выхлопами. Результат не замедлил сказаться — звук в игре просто отличный и уникальный для каждой машины. ■



Ретро

В нашем распоряжении более десятка классических моделей авто 60-70-х годов, среди которых небезызвестные Alfa Romeo Gulia GT, Saab 96 V4, Mini Cooper 1275S, Ford Escort MK1 RS 2000, Ford Lotus Cortina и Renault Alpine A 110. Что радует — в отличие от CMR2, все машины разительно отличаются друг от друга по характеристикам. И это правильно — в то время не было одинаковых почти по всем параметрам болидов. Стоит не меньше семи раз подумать, прежде чем выбрать себе машину. Самая мощная — еще не значит самая лучшая, а разница между задним и передним приводом чувствуется уже на первом повороте. Я, как человек с многочасовым стажем CMR2, привыкший к полноприводным болидам, первое время просто не вылезжал из кустов, а в крутые повороты вписаться был просто не в состоянии. Особенно забавно это выглядело на повторах: летит, значит, машина по сельской дороге, поднимая клубы пыли, — впереди крутой поворот. Видно, как она резко сбрасывает обороты (торможение двигателем), предвкушаешь контролируемый занос, но... вместо того, чтобы красиво вписаться в поворот, она не менее красиво пролетает мимо. Пришлось переучиваться. Во многом плавность "перехода" помог осуществить передний привод, присутствующий на некоторых болидах. В принципе, данный пример не единственный, их можно привести кучу — поначалу вообще задаешься мыслью, "как это они там раньше на заднем приводе ездили?!". Так что, садясь за RT, будьте готовы к тому, что на старте, втопив газ в пол "по Колину", вы не раз порадуетесь, глядя, как машина прокручивается на месте, и одновременно наблюдая за неумолимо бегущим временем личного зачета.

REPLAY

Текстуры и модели автомобилей настолько красивы, насколько это вообще возможно для периода конца 2001 года.

Press ENTER to continue

Несмотря на утверждения разработчиков о "формульной" основе физической части движка (после "Ил-2" это стало модным), она оставляет противоречивое впечатление. С одной стороны, очень сильно чувствуется разница в поведении разных машин, а также реальная зависимость поведения от параметров; с другой — смущает реализация их же поведения на больших скоростях и при столкновениях с другими объектами. Я, конечно, не ездил на Alfa Romeo Gulia GT, но вряд ли он становится неуправляем на скоростях свыше 100MPH и отскакивает на полметра с разворотом на 360 градусов при соприкосновении (!) с другой машиной или прямом контакте с деревом. Вам может показаться, что это пустые придирки, но играть из-за подобных мелочей становится подчас просто невозможно; хотя на малых скоростях все идет нормально. Может, в формулах чего напутали?

Еще стоит отметить несколько плохую управляемость автомобилей в целом — иногда создается ощущение, что это не машина, а консервная банка с погнутыми осями, которая способна только переваливаться с одной стороны на другую. Кроме того, советую забыть о клавиатуре как о средстве управления — если в CMR2 ездить с ее помощью даже в какой-то степени выгодно, то здесь дела обстоят совсем наоборот. Да, и в настройках руля тоже придется покопаться, особенности там, где дело касается чувствительности.

Модель повреждений достойна всяческих похвал — она проработана куда подробней, чем в CMR2, и позволяет полностью угробить машину — прямо как в моем "любимом" Rally Championship 2001.

Со стороны

Графический движок у Rally Trophy отличный: красивые пейзажи вкупе с первоклассными моделями авто и целая обойма спецэффектов (в том числе и погодных). Самое лучшее впечатление производят текстуры — это даже не "как в Max Payne" — это, как говорится, "просто нечто". Очень четко, реалистично и... заставляет прогнуться даже самый мощный компьютер — видать, с оптимизацией движка разработчики особо не возились. Какие бы там красоты ни были, они не настолько круты, чтобы подтормаживать на Athlon XP1800+, 256Mb и GeForce2 MX-400 64Mb в разрешении 640x480. Простите, но абсолютный на сегодня графический лидер **AquaNox** гораздо менее требователен к "железу". Замечу также, что на скриншотах игра выглядит на порядок эффектнее, нежели в динамике. Это не значит, что графика в игре плоха — просто она не так здорово смотрится, как на картинках.

Про звук читайте в соответствующей врезке. Музыка просто блестящая и к тому же очень хорошо стилизована под "то время" — вызывает лучшие воспоминания об **Interstate'76** (автосим всех времен и народов), где был целый сборник первоклассного фанка. Как говорят разработчики, они пригласили какого-то очень известного финского композитора, который состряпал им целых 20 треков отличной музыки. Верю.

* * *

Но да не создастся у вас иллюзии, что тормозной движок — это единственный грех Rally Trophy. У игры есть целый ряд серьезных недостатков, которые, впрочем, легко устраняются посредством патчей. Первый патч не за горами, и — внимание! — создается он при участии самих игроков, которые могут высказать свои пожелания на официальном форуме игры. Будем надеяться на лучшее — ведь история знает случаи, когда абсолютно провальная и глючная игра (в том числе в плане физики) постепенно доводилась разработчиками до ума и в результате становилась классикой своего жанра. Так было, например, с **Falcon 4.0**.

От себя же еще добавлю, что вряд ли буду играть в Rally Trophy спустя год, как это было в случае с CMR2.

P.S. Финальный рейтинг выставлен с оглядкой на будущее проекта; нынешняя версия игры получила бы баллом меньше. ■

РЕЙТИНГ МАНИИ 8,0

Геймплей	Графика	Звук и музыка	Управление и интерфейс	Новизна
6	9	10	7	8

Серьезный раллийный симулятор в духе продукции Codemasters. Причем не совсем то, чего хотели... Ждем патчей.

ДОЖДАЛИСЬ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

Иван Гусев aka Nemezido (igusev@onego.ru)

CROTEAM — ЭТО УЖЕ "СЕРЬЕЗНО"!

Название — Croteam
Статус — Разработчик
Официальный сайт — *www.croteam.com*
Штаб-квартира — Загреб, Хорватия
Хиты — Serious Sam: The First Encounter



Иногда одной игры достаточно для того, чтобы из галереи рядовых разработчиков сразу перепрыгнуть в высшую лигу. Разве вы что-то слышали про **Ensemble Studios** до выхода **Age of Empires**? А кто знал о финской студии **Remedy**, прежде чем она анонсировала **Max Payne**? Для хорватов из **Croteam** счастливым билетом стал **Serious Sam: The First Encounter**.

В далеком 1993 году легендарная контора **id Software** выпустила на белый свет чудовище по имени **DOOM**. Многие тогда призаДУМались, куда катится игровая индустрия — и не покатиться ли к чертовой матери вместе с ней?!

В том же 1993 году несколько обезображенных интеллектом хорватов из Загреба создали маленькую компанию по разработке игр **Croteam**. Название студии возникло само собой из смешения слов "Croatia" (Хорватия) и "team" (команда). Основатели Croteam были знакомы долгие годы. К примеру, президент студии **Роман Рибарик** и программист **Давор Хански** дружили со школы. С некоторыми другими будущими членами Croteam они вместе играли в футбол. Короче, доигрались до студии. Маленький офис, по три человека в одной комнатушке, слушают **Pink Floyd, Metallica, RHCP, Pearl Jam, Air и Portishead** и делают игры. Немного тесновато, зато какой простор для совместной деятельности и мозговых штурмов!



В 1993-95 годах Croteam разработала три игры для разных платформ: **Football Glory** (PC, Amiga), **5-A-Side Soccer** (Amiga) и **Save the Earth** (Amiga 4000). Сейчас уже трудно проверить, но, по словам разработчиков, все игры имели достаточно солидный успех, особенно в Германии и Великобритании. Затем Amiga приказала долго жить, и Croteam'овцы полностью переключились на компьютерный игровой рынок. Разработка Serious Sam стартовала в 1996 году и продлилась до весны 2001 года. В течение долгих пяти лет хорваты работали по 10 часов в день, причем фактически бесплатно. Деньги, позволявшие им продолжать создавать "Сэма", они искали сами. Кое-кто не выдержал и свалил с корабля Croteam. Остальные посчитали, что плывут не на "Титанике", торопиться некуда, и остались. В результате непосредственно перед релизом Serious Sam в Croteam трудились 9 человек, причем лишь шестеро из них работали полный день, остальные еще получали высшее образование и, в основном, находились на подхвате. Как кто-то верно пошутил, в **Ion Storm Dallas** большее количество людей расчесывало волосы Джону Ромеро. И где теперь Ion Storm Dallas?

Весной 2000 года появилась первая демка Serious Sam. Тогда она не наделала большого шума, хотя не прошла незамеченной. Злые языки назвали Serious Sam "*непрофессиональной поделкой*". Рибарик на это замечание отреагировал хорватской пословицей: "*Неважно, что моя корова умирает, пока дохнет корова моего соседа*". Мол, сами ничего путно-

го создать не могут, знай других критикуют.

Рибарик не лукавил. Выход Serious Sam в марте 2001 года все расставил на свои места. Игра имела оглушительный успех (попадание в первую десятку продаж по обе стороны Атлантики) и мгновенно удостоилась звания "новый DOOM". Лучшего комплимента парни даже не ждали.

— *DOOM — одна из лучших игр, в которую я когда-либо играл,* — как-то признался Роман Рибарик. — *Croteam'овцы не только разработчики игр, они сами большие геймеры. Мы заметили одну интересную вещь: со времени DOOM и MDK почти не выходило игр, где главную роль играл бы отчаянный экшен. Позор! Вот мы и решили возродить старый стиль.*

Реинкарнация удалась. Дух DOOM нашел покой в теле Serious Sam. Зато сами разработчики, похоже, навеки покой потеряли. Мало того, что их тут же погнали творить второй эпизод похождений бравого Сэма Стоуна, так еще и от журналистов теперь совсем отбоя нет.

"**Игромания**" — не исключение. Мы долго гонялись за занятыми хорватами (они как раз завершали The Second Encounter) и, в конце концов, добились взаимности. То есть "раскрутили" на интервью.

К сожалению, разговорить кого-нибудь из Croteam — занятие не из легких. Спросишь их: "Правда ли, что Serious Sam: The Second Encounter" перенесли на весну?", а они — молчок или, в лучшем случае, "No comments". Мол, заняты мы, некогда нам слухи обсуждать. И вообще, давайте-ка лучше поговорим о нас, любимых.

Эксклюзивное интервью у Croteam

"ИМ": Представьтесь, пожалуйста. Какое положение вы занимаете в студии Croteam?

Адмир: Меня зовут Адмир "Блондинчик" Ележевич, я — 3D-художник в Croteam.

Ален: Мое имя — Ален Ладавак, и я — главный программист в Croteam.

"ИМ": Когда возникла студия Croteam и кто был ее основателем?

Адмир: Croteam появилась в 1993 году, обыкновенная "компания-разработчик гаражного типа" (garage game development company). Команда насчитывала 5-6 человек, которые и были основателями студии. Большинство из них по-прежнему работают в Croteam.

"ИМ": Расскажите о первых годах жизни Croteam. Можно ли их назвать "трудным временем" для Croteam?

Ален: Those were the times... Были времена, ставки были высоки, наши души были полны храбрости, люди были настоящими мужчинами, женщины были настоящими женщинами, и тогда появились маленькие яростные существа из созвездия Альфы Центавра... О, простите, я несу чушь...

Да, нам было тяжело, но и весело одновременно. Разработка игр — очень интересная область для работы.

"ИМ": Как назывались первые игры Croteam, и имели ли они успех?

Адмир: Первой игрой Croteam стала Football Glory (1994). Она была выпущена в Европе и имела огромный успех на Amiga. Изначально Croteam ориентировался на платформу Amiga, а ее рынок даже приблизительно не равнялся компьютерному или консольному. Тем не менее, продажи всех игр, разработанных Croteam для Amiga, были высоки.

"ИМ": Кто и когда предложил создать такую игру, как Serious Sam? Какие надежды вы связывали с этой игрой?

Ален: С течением времени нам стало ясно, чего мы хотим. Долгое время мы хотели сотворить шутер от первого лица, но какой именно — сначала сами не знали. Его образ сформировался, когда мы начали создавать движок Serious.

"ИМ": Кто придумал Крутого Сэма?

Ален: Крутой Сэм стал результатом объединенных усилий нескольких членов команды.

"ИМ": Как в Хорватии отнеслись к международному успеху Serious Sam?

Адмир: Большинству людей игра очень понравилась, разумеется, их порадовал и ее успех.

"ИМ": Как члены команды Croteam проводят свободное время? Дружите ли вы и проводите ли совместные вечеринки?

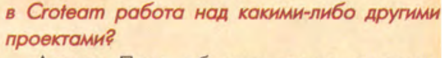
Адмир: Сейчас мы завершаем разработку Serious Sam: The Second Encounter, и свободного времени у нас не особо много. Croteam — это как большая семья, большинство парней уже давно дружат. Иногда мы "зависаем" друг с другом, нередко прихватываем с собой своих подружек и жен. Мы устраиваем вечеринки, когда проект или его значимая часть завершены. Хочется отметить успешную работу, понимаете ли.

"ИМ": Чей вклад в успех и развитие Croteam наиболее ощутим?

Ален: Каждого члена команды. Каждый помог по-своему.

"ИМ": Как много эпизодов Serious Sam вы планируете выпустить, и не ведется ли





в Croteam работа над какими-либо другими проектами?

Адмир: Пока об этом рано говорить. С каждой новой игрой растет уважение к Croteam, нас хвалят и оказывают большую поддержку. Наша цель — сделать компанию достаточно большой для того, чтобы она могла одновременно разрабатывать больше, чем одну игру. Причем нас интересуют разные жанры и платформы.

"ИМ": Планируете ли вы увеличивать штат работников студии?

Адмир: Сразу же после того, как была завершена разработка Serious Sam: The First Encounter, мы наняли нескольких людей (и продолжаем нанимать), чтобы заполнить "дыры" в команде. Сейчас Croteam — студия куда большего размера, чем вначале.

"ИМ": Вы случайно не разбогатели после успеха Serious Sam?

Ален: Ну, мы стали более известны в игровом сообществе, и это хорошо. Надеемся, это позволит нам двигаться вперед в течение длительного времени.

"ИМ": Какое кино любят члены команды Croteam?

Адмир: Мы все любим хорошее кино. Лично я предпочитаю боевики и фантастику. Если фильм имеет хорошие рецензии, каждый Croteam'овец пойдет и посмотрит его.

Фанаты DOOM разве что не молятся на Croteam. Компания создала игру, которая вполне способна кормить ее долгие годы, не переставая радовать игровое сообщество. О Croteam впору писать книгу, а не ограничивать бушующие эмоции двумя страничками текста. "Сла-а-а-вься bове-е-е-ки, Cro-o-o-o-te-e-eam вели-и-и-кий..." Это я попытался спеть гимн хорватской конторе. Сам сочинил. Нравится? Нет? Посмотрю я на вас, когда вы доиграете в Serious Sam: The Second Encounter. ■

Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*

КАК ЗАКАЛЯЛОСЬ ЖЕЛЕЗО

Год назад небо было голубее, трава — зеленее, и даже "Железная Стратегия" не была такой уж железной. Но за прошедшие со дня релиза 10 месяцев игра стала выше, толще и прочнее, а содержание железа в ней заметно повысилось. Да-да — разработчики из "Никиты" не почивали на лаврах и не сидели сложа руки. Все это время они занимались огранкой и шлифовкой "ЖС": делали графику краше, AI — умнее, а миссии — интереснее, изобретали новые виды варботов и перекраивали уровни — словом, доводили игру до совершенства. И, завершив этот процесс, "Никита" решила еще раз издать "ЖС" в России. Казалось бы — ну и что такого, материал для заметки в "Новостном меридиане", не более. Но поскольку в нас до сих пор ярким пламенем полыхает нешуточный интерес к проекту, мы вознамерились взять по этому поводу у "никитайцев" интервью. Они, конечно, поначалу сопротивлялись, не хотели его отдавать — но куда им тягаться с нашими матерыми спецами по отъему интервью у разработчиков?

Итак, сопротивление по мере сил оказывали: **Олег Костин**, директор по разработке, **Евгений Ломко**, директор по маркетингу и продажам, и сын полка (в смысле — друг **"Игромании"**) **Павел Юпатов** — рекламист и PR-ист, в узких кругах известный также как Yupatov.PR.Engine. Вот что удалось из них вытянуть.

"Игромания" (ИМ): Как шли дела у "Железной Стратегии" с момента релиза? Считаете ли вы проект успешным?

"Никита" (Н): Обычно мы рассматриваем три сценария развития проекта — минимальный, оптимистичный и очень оптимистичный (говоря попросту, превышающий оптимистичный). Количество реализованных копий на конец года полностью соответствует нашей оценке по оптимистичному сценарию. Мы считаем проект успешным, в абсолютных величинах самым успешным за всю историю компании. Хотя конечно, всегда хочется еще больше, чем записано в планах.

ИМ: Как восприняла "ЖС" западная аудитория? Что писали по этому поводу западные игровые издания?

Н: На данный момент игра выпущена в Германии, Франции и Великобритании. Игровая пресса этих стран, надо заметить, достаточно избалованная непрекращающимся потоком хитов, однозначно вынесла вердикт: "Parkan. Железная Стратегия" стоит того, чтобы ее купить. Еще до выхода игры пресса очень пристально следила за ходом разработки, и мы очень рады, что ожидания были оправданы — игра однозначно пришлась по душе как журналистам, так и игрокам. После Нового Года состоится выход игры в США, я надеюсь, что американские игроки, уже сейчас присылающие нам письма с просьбами прислать им игру по почте, до официального релиза, также не будут разочарованы. И особенно приятно, что наши российские игроки, так много сделавшие для того, чтобы "ЖС" стала совершенным продуктом, получат возможность поиграть в новую версию уже в начале февраля.



При виде таких скринов хочется тут же, не дожидаясь февраля, бежать в магазин.



Новых монстров пока не заметно, а вот новые визуальные эффекты видны невооруженным глазом.

ИМ: В связи с чем возникло решение "доработать" игру? Какие вы ставите перед собой цели?

Н: На самом деле речь не идет о "доработке игры" или выпуске новой версии. Как только мы окончили работу над первой, исходной версией "ЖС", игра была издана в России, но на этом история проекта, разумеется, не закончилась. Во-первых, мы получили большое количество откликов от российских пользователей — если говорить честно, то они оказали нам большую помощь, указав на несколько "ляпов", которые всплыли, как водится, только во время "промышленной эксплуатации". Во-вторых, мы учитывали мнение зарубежных компаний. А уж они, естественно, пожелали внести в игру "кое-какие" изменения. В конце концов, этих "изменений" накопилось порядочное количество, и мы решили — чтобы не размениваться по мелочам — внести их в проект всем скопом. А заодно еще раз "настроить" миссии игры (заменив парочку наименее удачных).

Вот это "исправленное и дополненное" издание мы и решили выпустить на отечественном рынке — ведь, по свидетельствам "очевидцев", новая версия игры заметно отличается от старой.

ИМ: Что и как будет изменено, переделано и т.п.? Каковы ожидаемые объемы работ?

Н: Собственно говоря, все, что стоило "изменять и переделывать", уже "изменено и переделано". Кроме банального исправления ошибок (на самом деле, их можно было по пальцам пересчитать), изменения коснулись сюжета миссий (точнее говоря, работы AI). Кроме того, были оптимизированы некоторые ландшафты (из числа тех, по которым приходилось долго и нудно "бегать"), появились новые "монстры" (с ними вы познакомитесь поближе к финалу, но это — большой секрет) и визуальные эффекты.

ИМ: В каком виде выйдет "доработанная" версия игры — будет ли это просто патч или новый тираж на дисках? Когда ожидать релиза?

Н: Новый тираж будет выпущен на дисках. Дата выхода — начало февраля.

ИМ: Планируется ли сиквел "ЖС"? Если да, то расскажите о нем немного — концепция, сюжет, движок, графика, сроки?

Н: Насчет сиквела "ЖС" говорить пока рановато. А вот продолжение игры — своеобразную "вторую часть ЖС" — мы планируем выпустить через несколько месяцев. Она будет рассказывать о том, что обнаружил наш герой-изыскатель, пройдя через портал Черной Башни.

Технологически это продолжение будет мало отличаться от "первой части ЖС" — в основном в отношении AI.

ИМ: Что бы вы еще хотели добавить по теме интервью?

Н: Так уж сложилось, что этот проект о крепких железных парнях, отнявший у нас почти четыре года, продолжает жить в нас и до сих пор требует к себе внимания авторов. Мы настолько к нему привыкли, что сами не знаем — радоваться этому или огорчаться. В чем мы абсолютно убеждены — это в том, что развитие "Железной Стратегии" крупно порадует геймеров. ■

Затерянный Мир 3











JoWooD Productions

www.jowood.com

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™

технология творчества



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»



«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

В ожидании премьеры

Увидеть фильм, снятый по мотивам любимой игры, — мечта жизни любого геймера. Хорошо, когда любимая серия называется Tomb Raider, а что делать, если вам запал в душу герой, менее известный, чем Лара Крофт? К счастью, воротилы кинобизнеса и монстры игровой индустрии сейчас живут в мире и любви, и потому в настоящее время в стадии предпроизводства находится почти дюжина раскрученных игровых брэндов. Сенсационных новостей в мире игрового кино за отчетный период не случилось, приходиться довольствоваться информационными крохами о самых громких киноигровых проектах и ждать премьер.

Duke Nukem: The Movie, или "Дюк Ньюкем должен умереть?"



Весной 2001 года компания **Threshold Entertainment** громогласно заявила о том, что киностудия **Dimension Films** приобрела права на съемки фантастического боевика, основанного на компьютерной игре **Duke Nukem**. Проект тут же окрестили **Duke Nukem: The Movie**, предупредив, что название рабочее. С той поры, считай, минул год, а о Duke Nukem: The Movie по-прежнему известно только имя его продюсера — **Лоуренс Казанофф**. Казанофф — глава Threshold Entertainment, кроме того, он еще и продюсер таких блокбастеров, как **"Терминатор 2"**, **"Правдивая ложь"** и **"Смертельная битва"**. По мнению Ларри, Duke Nukem: The Movie обязан сорвать банк. В конце концов, в свое время игры серии Duke Nukem принесли **3D Realms** биллион долларов и сделали из Ядерного Герцога культовую киберфигуру, вторую по значимости после Лары Крофт.

Также обнародованы некоторые сюжетные детали, что позволяет предположить наличие сценария на руках у продюсера. Правда, неизвестно за чьим авторством. В Голливуде любят перестраховаться и дать поработать над сценариям блокбастера дюжине-другой именитых сценаристов, после которых получается не сценарий, а каша-малаша. Кстати, именно такая ситуация приключилась с **Lara Croft: Tomb Raider**. Сценарий переписывали около десяти раз, и трудно сказать, пошло это фильму на пользу или во вред.



Вернемся к сюжетным деталям. Есть Дюк Ньюкем — одна штука, есть инопланетная угроза — одна штука. Угроза на всех парах своего звездолета мчится к Земле. Навстречу неразумным, злобным уродам высылают полностью экипированного Ньюкема. Разбирайся, Дюк, у тебя хорошо получается. Вот он и начинает разборки, почище тех, что учинил Данила Багров в Америке.

Анонс Duke Nukem: The Movie состоялся с большой помпой. Тут же был открыт сайт, посвященный будущему блокбастеру (*www.dukenukemthemovie.com*), и сначала новостная лента на нем раскручивалась, как рулон туалетной бумаги, брошенный с небоскреба.

21 мая — Полным ходом идет подписание контрактов с актерами и членами съемочной группы.

11 июня — **Реслера Рока** спросили, что он думает о роли Дюка. Рок ответил: *"Я слышал, создатели фильма хотят, чтобы главную роль сыграл я. Фантастика! Мне вот-вот дадут почитать сценарий. Я заинтересован"*.

19 июня — В июньском номере **Philadelphia Enquirer** Ларри Казанофф рассуждал о Дюке Ньюкеме: *"Дюк — это взрыв! Он — выдающийся персонаж. Вы получите самого политически некорректного героя, и все же он — истинный патриот и по-настоящему любит и уважает женщин"*.



Больше новостей о Duke Nukem: The Movie не поступало. Threshold Entertainment продолжала просить фэнов игры присылать письма с именем актера, достойного сыграть Герцога, обсуждались разные кандидатуры (начиная с **Брюса Кэмпбелла** и заканчивая **Дольфом Лунгреном**), но известия об активной подготовке к съемкам прекратились. Сейчас даже трудно сказать, жив проект или нет. Очевидно, да, но он заморожен до лучших времен. То есть до той поры, пока на прилавки магазинов не ляжет **Duke Nukem Forever** и мир не поймет, кто здесь главный.

Alice, или "Кабы я была Алисой..."

Столько слухов, сколько ходит вокруг **Alice** (также известен под названием **Dark Wonderland**), не знал, наверное, ни один проект. Разобраться, где правда, а где вымысел, —



сумеет только сама Алиса с ее нестандартным мышлением. Даже **Американец МакГи** не может сказать ничего конкретного, как его не проси. Проект по-прежнему в производстве, финансирует все компания **Dimension Studios**, а в режиссерском кресле сидит человек-легенда **Уэс Крейвен**. Уж он-то знает, как снимать очень страшное и психоделическое кино, картины **"Кошмар на улице Вязов"**, **"Люди под лестницей"** и **"Крик"** — лучшее тому подтверждение.



Натали Портман — одна из главных кандидаток на роль Алисы.

Теперь перейдем к слухам. На уважаемом сайте **Internet Movie Database** (*www.imdb.com*) появилось небольшое превью Alice. По их данным, уже написан сценарий фильма (его автор — **Джон Огуст**), музыку пишет некий **Марко Белтрами**, а главную роль исполнит 18-летняя **Стэйси Прадхомм**. Кто такая — спросите чего полегче. Американец МакГи мгновенно отреагировал на сообщение гневной отповедью: *"Вам, парни, надо бы быть более аккуратными, размещая информацию об Alice. Кто-то просто старается сделать так, чтобы заметили его подружку-актрису. Пока еще никто не выбран на роль Алисы. Производство фильма продолжается, и скоро появится официальная информация, но до этого — игнорируйте слухи"*.

Как скажете, сэр. Только вот вы сами, дорогой Американец, в свое время опровергали все слухи о том, что **Carbon6** трудится над **Wizard of Oz**, а потом все признали. Мол, работаем, творим. Хотя, конечно, хотелось бы, чтобы главную роль в Alice исполнила актриса поизвестнее, чем Стэйси-как-там-ее-Прадхомм. Например, **Натали Портман**. Одно время именно ее прочили на роль Алисы, да вот только после выхода второго эпизода "**Звездных войн**" она, скорее всего, совсем зазнается.

Nocturne, или "Несколько не очень хороших парней"

Главным киношным событием конца 2001 года для игровой индустрии стал анонс **Nocturne**. Вы, конечно же, помните компьютерную игру 1999 года от **Terminal Reality**, рассказывавшую о секретной правительственной группе **Spookhouse**. Расследование X-files по плечу не только **Фоксу Малдеру** в паре с **Даной Скалли**. Еще в начале XX века президент **Тедди Рузвельт** осознал необходимость борьбы с потусторонней нечистью и собрал вместе "несколько не очень хороших парней". Милый **Стрэнджер**, ты круче всех!

Снимать Nocturne начнут уже в нынешнем году усилиями компаний **Dimension Films** и **Collision Entertainment**. Последняя уже вовсю старается над Alice Американца МакГи и **Max Payne** от горячих финских парней из **Remedy**. Очевидно, считает, что нашла золотую жилу. Впрочем, так оно и есть.

"Nocturne представляет собой живой, насыщенный мир, интересных персонажей и потенциально может стать следующей "Мумией", — говорит президент компании Collision Entertainment **Скотт Фэй**, который также станет продюсером фильма. — *Он похож на "Неприкасаемых", только с мистическим сюжетом. Nocturne сохранит оригинальный дух игры, хотя и новые персонажи появятся".*



Создатели Spookhouse.

"**Неприкасаемые**" — это, конечно, хорошо. А вот "**Мумия**", согласитесь, несерьезно. Превращать мрачный "ужастик" в набор гэгов с перерывом на экшен — за такое и руки пообрывать можно. Впрочем, в угоду публике Голливуд и мюзикл из Nocturne сделает, если продюсеры посчитают, что это удачный ход.



Сценарий картины написан **Брентом Фридманом** ("**Темные небеса**") и **Скоттом ДеЖарнеттом** ("**Волшебная миля**"). Подобно игре, фильм будет состоять из эпизодов, но не из шести, а только из трех. Этакий **Pulp Fiction**, только с вампирами и зомби вместе бандюганов.

Aliens vs. Predator, или "Встречаются как-то раз Чужие с Хищником"

В Голливуде сейчас творят фильм ужасов под названием "**Фредди против Джейсона**". Герои двух культовых сериалов ужасов встретятся, чтобы вместе творить свои темные дела. Идея, конечно, бредовая, но продюсеры уверены, что "пипл схавает". А раз Фредди может закорешиться с Джейсоном, почему бы Хищнику не встретиться с Чужими? После успеха **Aliens vs. Predator 1** и **2** руководство компании **Fox** задумалось, не снять ли кино под аналогичным названием.



Легендарный продюсер **Джоэл Силвер**, который работал над фильмами **Alien** и **Predator**, на вопрос, действительно ли ведется работа над **Aliens vs. Predator**, ответил следующее:

— Компания Fox делает AvP без моего участия. Я не знаю, задействован ли в проекте Джон Дэвис, продюсер "Хищника" и "Хищника 2". Полагаю, с ним уже переговорили. Какая-то работа определенно ведется. Кажется, Warner Bros. что-то планируют.

Намеки понятны? Официального анонса Aliens vs. Predator пока не было, однако он очень-очень вероятен. Интересно, от чьего лица будет вестись повествование? Пригласят ли **Арни Шварценеггера** и **Сигурни Уивер**? К сожалению, пока информации недостаточно.



Продюсер Джоэл Силвер считает, что слухи о начале работ над Aliens vs. Predator очень даже соответствуют действительности.

Lara Croft: Tomb Raider 2, или "Куда мы денемся?"

А разве кто-то сомневался, что сиквел будет? После того, как **Анджелина Джоли** на своих далеко не хрупких плечах буквально спасла первую часть Tomb Raider и фильм сорвал умопомрачительную кассу во всем мире (только в США он собрал свыше 130 миллионов долларов), стало ясно: сиквелу — быть! Другой вопрос, каким? И критики, и зрители, и сама Джоли весьма невысоко оценили художественные достоинства фильма. Да, бюджет отработали по полной программе, да, натурные съемки на природе восхитительны, да, Лара радует глаз, а сцены действия безукоризненно срежиссированы. Вот только сюжет высосан из пальца, а красивый бред — это все равно красивый бред.





Но кто способен отказаться от милых, зеленых миллионов долларов? Послушаем саму Анджелину Джоли:

— Похоже, что это случится опять. Студия готовит сценарий Tomb Raider 2. Я снова стану Ларой Крофт. Если мы сможем сделать фильм в сотни раз лучше, придумаем новое приключение, получим отличный сценарий — тогда мы сделаем сиквел.

Джоли вторит продюсер Lara Croft: Tomb Raider **Ларри Гордон**:

— У нас готов новый сценарий, кинокомпания Paramount рада выделить деньги на съемки, но актеры и съемочная группа не хотят ехать за тридевять земель.

То есть все вроде хорошо, но не без проблем... не без проблем. И все-таки **Tomb Raider 2** состоится, снимать его вновь будет **Саймон Уэст**, а в главной роли... сами знаете кто. Предположительная дата премьеры — лето 2003 года. ■



НОВОСТИ

Quake III Arena

http://planetquake.com/politicalarena/

Самый политически некорректный мод — Political Arena — пополнился новым TerrorPak1. Джордж Буш, Хиллари Клинтон и прочие известные личности большой политики сражаются против самых известных террористов современности. Не сомневаюсь, что любой сознательный американец не преминет замочить ненавистного бен Ладена. А какие возможности открываются перед иракскими или афганскими квакерами! Если таковые, конечно, есть на свете.

✖ ✖ ✖

http://rune.lost-boys.com

Печальная новость. Мод Rune Quake 3, весьма положительную рецензию на который см. в номере 12'2001, больше не будет обновляться. Причина самая банальная: у автора модификации, knytehawkk'а, накрылся винчестер. Впрочем, возможно, мы еще встретим мод Rune для Doom 3 или Quake 4.

✖ ✖ ✖

www.planetquake.com/shellshock

Появилась новая версия утилиты Q3Offline — незаменимого инструмента для всех, кто играет в Ку3-сингл и другие игры на Ку3-шном движке. Q3Offline теперь стала поддерживать Return to Castle Wolfenstein — в дополнение к Quake III Arena, Quake III Team Arena, Star Trek Voyager: Elite Force и Elite Force Expansion Pack. Хорошая новость для всех, кто уже успел перейти на Windows XP: Q3Offline была протестирована под этой операционкой и отлично себя проявила.

✖ ✖ ✖

www.burial-grounds.com/swamp

Первым, что привлекло мое внимание к карте Kiss of Death, было ее название. В процессе тестирования выяснилось, что карта своего названия стоит. Большая, пропорциональная мапа без дурацких закоулков, с хорошо продуманным расположением оружия и брони. Оформление радует глаз и, что немаловажно, не отвлекает от игры. Кроме того, карта очень быстро запоминается, а весит всего 2,1Мб. Как правило, меня мало впечатляют творения непрофессиональных картостроителей, но Kiss of Death — рекомендую.



Наслаждайтесь "Поцелуем Смерти"

✖ ✖ ✖

www.planetquake.com/alternatefire

Пока мы тут отмечали Новый Год и прилегающие праздники, в Ку3-мире свершилась революция. Вышел мод Unlagged, который должен уравнять возможности всех играющих в Ку3 по Интернету. Думаю, ни для кого не секрет, что при игре по Сети игрок с меньшим пингом имеет заметное преимущество, в то время как его оппонент практически лишен возможности эффективно использовать рейлган, шотган и пулемет, что никоим образом не добавляет интереса игре. Сервер-мод Unlagged вроде бы способен доказать, что честный Ку3-дефматч по Интернету — не утопия, а реальность. Разумеется, Unlagged не в силах превратить пинг 400 в пинг 20... Но! Сервер с установленным Unlagged запоминает положение всех бойцов в момент, например, выстрела из рельсы И производит проверку точности выстрела именно по этим коор-

Deathmatch — один из самых неизменных разделов журнала. Больше года он оставался нетронутым. Но вечно так продолжаться не могло! "Игромания", как вы знаете, журнал перемен — само собой, перемен к лучшему. Deathmatch'а они коснутся начиная со следующего номера. Прежде всего, мы планируем развивать мультиплеерно-стратегическую часть, до того незаслуженно обойденную нашим вниманием. Кандидат номер один на обозрение в Deathmatch'е — конечно, StarCraft. Мы расскажем о тактике игры за каждую из трех рас на различных — самых популярных — мультиплеерных картах.

Counter-Strike временно покидает раздел. Мы рассказали практически обо всем, о чем можно было рассказать. Теперь CS будет появляться здесь эпизодически — по мере нахождения тем для новых статей. На ближайшее будущее запланирован материал на тему создания waypoint'ов для ботов. Если вы хотели бы увидеть статьи по CS на какие-то другие темы — пишите в редакцию (можно мне на rod@igromania.ru). Мы непременно откликнемся.

Олег Полянский
редактор Deathmatch



Hunt Mod

www.planetquake.com/modifia

Мод Hunt — отрада для обладателей плохой связи. Весит всего один мегабайт, зато, если судить по немеренных размеров мануалу, содержит много-много всего нового и интересного. Будем разбираться. Первое, что бросается в глаза: увеличенный до 300 лимит здоровья и доведенный до неприлично высокого уровня лимит брони. При этом здоровье, броня и боеприпасы регенерируются автоматически. Правда, на карте оружие и боеприпасы отсутствуют. Но это не должно вас волновать, так как на старте вы сразу получаете полный набор "стволов", включая и BFG, которая стала похожа на свою подругу из Ку2.

Вообще, оружие подверглось тотальной модернизации. "Рельса", например, дает теперь такую отдачу, что стало можно выполнять рейлджамп. Из автоматика сделали мощнейший пулемет, в считанные секунды урезающий здоровье врагов и пожирающий патроны с немеренной скоростью. Шафт вообще превратился непонятно во что — с его помощью вы "электризуете" врагов (чем дольше удерживаете в прицеле, тем сильнее заряд). "Разряжаясь", противники теряют броню и здоровье со скоростью, зависящей от величины заряда. Перчатка может захватывать цель, что дает возможность нанести несколько ударов подряд. Прочее оружие изменилось не столь глобально — в основном в сторону усиления. Кроме того, каждый игрок оснащен специальным маскирующим устройством и невидим до тех пор, пока не начнет стрелять. Через три секунды после окончания стрельбы невидимость восстанавливается.



Не жалейте заряда для противников!

Помимо стандартных режимов игры, Hunt предлагает совершенно новый вид дефматча — Save the Universe. Суть его в следующем: вы и ваша команда должны спасти вселенную, собрав на карте все артефакты, без которых невозможно существование ваших противников. В роли последних выступает раса космических пришельцев — надо заметить, тупых до чрезвычайности. Хотя они и присутствуют на карте в огромных количествах, но серьезной проблемы собой не представляют. Дело в том, что инопланетяне могут нанести вам урон только в ближнем бою; и не забывайте — когда вы не стреляете, они вас не видят.

Краткое резюме: для столь небольшого по весу мода очень неплохо — но не более того.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤



Boss of The Arena

http://perso.infonie.fr/crokx

Существует немало "нереальных" модификаций, основанных на проверенной идее "царя горы". Берем игрока, назначаем его царем и выдаем ему ряд преимуществ разной степени важности — например, повышенную скорость или огневую мощь. Убийца "монарха" захватывает трон и загребает бонусы. Просто, гениально и было реализовано еще во времена Unreal. Рассматриваемый мутатор — очередная реинкарнация старичка King of The Hill.



Итак, царь теперь зовется боссом и выглядит достаточно грозно — толстый, злой и с пушкой, переливающейся яркими цветами. Основные преимущества босса над рядовыми сотрудниками (помимо повышенной зарплаты) — это способность к регенерации и повышенная мощность оружия. Восстановление здоровья идет довольно быстро, но не дальше сотни единиц (видимо, из соображений баланса). Урон же увеличен ровно вдвое — вполне достаточно, чтобы почувствовать себя царе... эээ... боссом.

Достаточно приевшееся блюдо в этот раз приправлено парочкой пикантных специй. За убийство босса выделяют премию, за самоубийство босса штрафуют. Размеры выплат устанавливаются главным бухгалтером в меню.

Подвести итог достаточно сложно. С одной стороны — затасканная идея, с другой — весьма приличная реализация. Традиционный недостаток модов этого автора (Crokx) — франкоязычный интерфейс. Но все же мод оставляет приятное впечатление.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

"Компьютерные клубы России" *теперь на компакте!!!*

Сводка по компьютерным клубам России, ранее публиковавшаяся на страницах журнала, разрослась до значительных размеров и отныне находится на компакте в разделе *"ИнфоБлок"*.

Приятно, что владельцы игровых компьютерных клубов продолжают присылать информацию о своих заведениях, несмотря на то, что сводка перекочевала на компакт. У нас были некоторые опасения, что в связи с миграцией табличку перестанут замечать. Как выяснилось, меньше замечать никто не стал.

Встречайте. В этом месяце сводка пополнилась кисловодским клубом "PORTAL", самарским "Реавиз" и небольшим клубом "Protos" (г. Ялуторовск, Тюменская область) всего на 10 машин, зато очень мощных.

Владельцы компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес *operkot@igromania.ru* и проинформируйте нас о себе. Подробно о том, как оформить заявку о вашем клубе, вы можете прочитать на компакте.

Отдельная просьба к читателям "Мании" — нам было бы очень интересно узнать, что вы думаете о нашей сводке. В каком направлении ее стоит развивать? Какую дополнительную информацию о клубах вносить? Самовыражаться можно на адрес *MakarenkOFF@igromania.ru*.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:
Владимир Журавлев (master@igromania.ru)
Александр Лямкин (qt_lyama@mail.ru)

динатам. Так что ваш противник не избежит заслуженного снаряда, даже если ему кажется, что он успел сбежать.

Вес Unlagged — всего 132Кб. Единственная сложность — он не работает с другими модами. Но авторы различных модификаций обходят эту проблему, сразу встраивая Unlagged в свои творения. Подводя итог, могу сказать следующее: Unlagged — далеко не панацея от всех бед, но ничего лучше еще не придумали.

Unreal Tournament

www.computerandvideogames.com

Из источников, близких к компании Digital Extremes (партнеры Epic по разработке Unreal Tournament), просочилась информация о том, что (барабанная дробь) грядет Unreal Tournament II!!! Пока ничего конкретного о проекте сказать нельзя, однако источники в один голос утверждают, что игра находится в конечной стадии разработки и ожидать ее стоит уже в **середине 2002 года**. Хотя губу раскатывать еще рано — официальная пресс-служба молчит как Зоя Космодемьянская.

✖ ✖ ✖

www.planetunreal.com/fragadelic/nachimir

Уровень DM 1on1 YeshaYahu привлек мое внимание вовсе не своим необычным видом или интересным расположением предметов. Основная изюминка этой карты — маршруты для ботов. Это просто шедевр! Во-первых, боты стараются *контролировать* ВСЕ оружие на карте, а во-вторых — не просто тупо следуют за игроком, но пытаются подловить его из самых неожиданных мест. DM 1on1 YeshaYahu — замечательная карта для оттачивания мастерства в отсутствие живых противников.



✖ ✖ ✖

www.ttlg.com/thievery

По указанной ссылке находится сайт проекта Thievery Unreal. Его авторы обещают одиночный мод, который "вобрал в себя все лучшее" из воровского экшена Thief. На данный момент обещания разработчиков материализовались лишь в крошечном мутаторе, который демонстрирует освещение игрока с помощью Lightgem.

✖ ✖ ✖

www.unreality.dk/usaar33

Крошечная утилитка Demo Manager, упомянутая в одном из прошлых номеров "Мании", возмужала, обросла полезными опциями и явилась миру в версии 2.01. Помимо браузера, в утилиту теперь включены: анализатор демок, функция отображения "недостающих" модификаций (вечный бич демок UT) и функция автоматической записи. Удобная и полезная в хозяйстве вещь.

✖ ✖ ✖

http://planetunreal.com/drpest/

Один из участников проекта Operation Na Pali — Dr.Pest — включил свою страничку в состав мегапортала PlanetUnreal. В сетевой галерее Dr.Pest можно найти эксклюзивные скриншоты из ожидаемого ONP, а также ознакомиться с собственными работами левел-дизайнера.

✖ ✖ ✖

http://perso.infonie.fr/crokx

На страничке французского автора модов и мутаторов Crokx, чьи работы уже не раз рассматривались в "Игромании", появилось его новое творение — мутатор под названием Frag Control. В нем за убийство "папы", достигшего рейтинга killing spree или выше, назначаются дополнительные очки. Также награждаются и наиболее ретивые участники побоища — пустивший первую кровь (first blood) не уйдет недовольным.

Master (master@igromania.ru)
Gr. Maximus (grmaximus@xaos.ru




Deathmatch: Киберспорт

Смена поколений

Две новости в одной. Во-первых, всемирно известный квейковский "отец" **Фаталити** после упорной подготовки выиграл турнир по игре **Aliens vs Predator 2**, проходивший в рамках **CPL World Championship**. Фаталити заполучил автомобиль **Ford Focus** — главный приз турнира по AvP2, с чем мы его и поздравляем. Правда, попутно он поставил точку в своей карьере квакера, с чем мы его никак поздравить не можем.

Ну а во-вторых, **LakermaN** официально заявил, что уходит из **Квейка**. Печально, но смена поколений — процесс неизбежный.

Финальный релиз OSP

Кричите "ура!" — в Сети появилась полная и окончательная версия **OSP**! Мы ждали ее почти два года. Разработчики произвели еще несколько изменений. В мод включено около 15 карт, некоторые из них увидят свет впервые. Размер мода — 43Мб. Выкачать такой объем не каждому под силу — поэтому лучше взять OSP с нашего компакта.

World Cyber Games в Сеуле. Наши — молодцы!



Zero4 бьется за первое место.

Главная новость раздела — закончились финальные игры **WCG** в Сеуле. Предупреждая ваше нетерпение, скажу, что лучшим Ку3-дуэлянтом стал **Zero4**, который в финале с трудом одолел нашего **LeXeR**'а. Ну а теперь все по порядку. Все трое наших квакеров вышли из своих групп: у **Pele** и LeXeR'а было по одному поражению, **Kik** остался непобежденным, обыграв чемпиона Австралии **Python**'а и очень сильного американца **Socrates**'а. Далее LeXeR сбил в лузера сначала Pele, а затем и Kik'а. К сожалению, в лузерах и Pele, и Kik тут же проиграли по второму разу.

Питерец (Pele) проиграл шведу **Prozac**'у, а екатеринбуржец (Kik) — немцу **Stelam**'у. LeXeR же уверенно дошел до винерского финала и в упорнейшей борьбе потерпел поражение с разрывом в один фраг на **tourney2** (счет — 2:3). Алексею не хватило всего нескольких секунд, чтобы сравнять счет. В финале лузеров LeXeR разобрался со Stelam'ом и получил второй шанс обыграть Zero4, но американец вновь оказался сильнее. На этот раз он выиграл со **счетом 19:9** на **tourney4**. Тем не менее, можно смело заявить, что россияне выступили отлично — не сомневаюсь, что теперь российские квакеры на всех турнирах будут считаться одними из главных претендентов на победу.

Окончательные результаты в номинации Ку3-дуэль: **1 место — ZeRo4 (США), 2 место — n^LeXeR (Россия), 3 место — [sk.SteLam] (Германия), 4 место — unr'St_Germain (Франция), 5-6 места — b100.kik (Россия), NiP-ProZaC(Швеция), 7-8 места — PELE [PK] (Россия), Python (Австралия)**.

В рамках турнира прошли также соревнования в номинации Ку3-тимплей 2x2. **Kik и Pele заняли второе место**, пропустив вперед шведов — **ProZaC и fazz**; **третье место** осталось за немецкой командой в составе **Stelam & Slinger**.

Что же касается **Counter-Strike**-части чемпионата, то российская команда **M19** вышла из своей группы, но затем сыграла не слишком удачно и в итоге заняла только восьмое место.

И новость вдогонку: **WCG Russia Preliminary** были признаны лучшими отборочными играми в мире. Из чего проистекает масса приятных последствий для российского киберспорта.

Лучшие демки, как обычно, смотрите на нашем компакте.

World Cyber Games: StarCraft-часть



Кто на фото слева – вы и так знаете, а справа – француз Elky. Редкий цвет волос у парня!

К сожалению, наша страна не была представлена на **WCG Starcraft**. Обидно, само собой. Но — в успехи отечественных игроков сейчас мало верится, особенно если вспомнить крупное поражение **(orky)Asmodey**, лучшего крафтера России, на престижном корейском чемпионате **Ongamenet**. Однако не будем развивать эту печальную тему — поговорим лучше непосредственно о турнире.

Его победителем стал небезызвестный корейский игрок **Slayer Boxer**, заработав на своей победе **20 000 долларов**. Обратите внимание: за все время игр Slayer так ни разу и не был побежден, а финальный раунд с французом **Elky** выиграл со счетом 2:0! Что ж, теперь он может вполне законно считать себя лучшим игроком планеты в Starcraft, хотя победа далась ему очень нелегко — Slayer тренировался 10-15 часов в сутки! Второе место, соответственно, досталось представителю Франции **Elky (10 000$)**, на третьем же оказался кореец **Taemin Park (5000$)**. Кроме того, многие зрители и участники пророчили большой успех канадцу **Xds~Grr..**, но он не оправдал надежд и вылетел довольно быстро.

В виду особенностей патча 1.08, который, в частности, снизил время производства и стоимость некоторых юнитов терран, многие игроки выбрали именно эту расу — в том числе и сам чемпион, которого еще до победы назвали "лучшим терраном" мира.

Другой частью WCG Starcraft был чемпионат стран в номинации 2x2. Победителем здесь вышла команда Китая. Удивительно, но сильнейшая сборная Кореи вылетела еще в первом туре. Второе место взяли немцы, а третье — шведская команда.

И, наконец, довольно интересно прошел женский чемпионат, в котором участвовали пятнадцать кореянок, игравших на разных корейских чемпионатах. Несмотря на то, что эти красавицы практически неизвестны в мире, на своей родине они добились немалых успехов. Вряд ли дамский чемпионат можно назвать серьезным мероприятием — скорее, просто веселая затея.

На нашем компакте лежат лучшие реплеи (демки) с чемпионата. Старкрафтеры — это специально для вас!

CPL World Championship

Проходивший в одно время с сеульским праздником киберспорта **CPL World Championship** остался в тени. Тем не менее, это было достаточно интересное событие для всех любителей **Counter-Strike**. И то, что в Даллас приехали аж 63 команды, тоже о многом говорит. В финале встретились фавориты: шведский клан **Ninjas in Pyjams** и американцы **Xtreme3**. Шведы дважды обыграли своих противников и заняли первое место, став при этом на **50 000** долларов богаче.

Мастер спорта по StarCraft?

В новом клубе **"Перископ"** в конце декабря состоялся очередной, уже четвертый турнир зимнего сезона **MBC**, что расшифровывается как **Moscow Broodwar Cup**. Играли, как вы понимаете, в **StarCraft**. Соревновались в дисциплине **2x2** по системе **double elimination**. В итоге два первых места оккупировали игроки команды **orky**. Первое место — пара **Asmodey + GhosT**, второе — **Dilvish + Brat**. Все победители, кроме **Asmodey**'я, а также еще один известный игрок — **MiF**, занимают верхние строчки рейтинга MBC и смогут побороться за окончательную победу **и спортивный разряд** на финальном чемпионате MBC, который пройдет 6 января. В следующем номере мы сообщим имя победителя и спортивное звание, которое он получил. ■

Мы используем компьютер только для работы
Потому что даже в XXI веке интереснее играть вживую
Проведя серию исследований, мы выяснили:
Для лучших интеллектуальных игр НЕ НУЖЕН компьютер!

Наш адрес: г.Москва, м"Полянка";
ул. Большая Полянка 28, стр 1
В лабиринтах
под книжным магазином
"Молодая Гвардия"

тел. 238-57-59
www. rolemancer.ru/labyrinth



ЛАБоратория ИРрационального ИНТеллекта

Настольные игры:

* Civilization
* Settlers
* Diplomacy
* Lord of the Rings

КАРТЫ:

* Magic The Gathering
* Babylon 5
* Legend of the Five Rings
* Star Wars CCG





РОЛЕВЫЕ ИГРЫ:

* Dungeons&Dragons
* GURPS
* Fallout PnP
* Эра Водолея

Клуб: отдыхай, играя !
Магазин: купи игры, которых не было в России
Прокат игр: сыграй в игру своей мечты
Консультанты: научись правилам легендарных игр
Боевая Практика: докажи, что ты - лучший

ВАРГЕЙМЫ:

* Warhammer FB, W40k
* Lord of the Rings
* Battletech
* Эпоха Битв



Rolemancer рекомендует

Описание клуба находится на компакте "Игромании"



Чужой – это чужой. **Хищник** – это хищник. **Человек** – понятное дело, человек. Первый быстр и может бегать по потолку. Второй – силен физически. Третий – компенсирует огневой мощью физические недостатки. Три разных личины. Три разных игры. Разработчики решили, что этого – достаточно.
Для них – да. Для нас – нет.
Практика показала, что комбинаций – жутко интересных комбинаций! – существенно больше.
Десантник, разгуливающий по потолку с диском хищника наперевес.
Чужой с автоматом в лапах.
Разработчики оставили нам лазейку: открытую архитектуру движка. И мы с вами ей воспользуемся. Прямо сейчас и не откладывая на потом. Виртуальные скальпели – в руки, марлевые повязки – на лицо, пальцы – на клавиатуру, и – операция началась... уберите слабых духом: будет много крови. ***Красной, зеленой*** **и** ***кислотной.***

Андрей Верещагин (soldier@igromania.ru)

Aliens vs. Predator 2
ХИЩНЫЙ ЧУЖОЙ В ЧЕЛОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

СКАЛЬПЕЛИ, НОЖНИЦЫ, КОРНЦАНГИ...

Для вскрытия нам понадобится пакет утилит, названный **Blood 2 Editing Tools** (ищите ***на нашем компакте***), и **полная инсталляция игры**. С помощью указанной программы вы можете распаковывать ***.rez-архивы**, в которых хранится вся интересующая нас информация.

Первым делом установите Blood 2 Editing Tools в любую директорию. Зайдя в последнюю, вы обнаружите подкаталог **\Bin**, в котором хранится нужный нам для работы файл **lithrez.exe**. Схватите его покрепче и тащите в папку, куда была установлена игра.

Чтобы разархивировать любой из местных *.rez-файлов, запустите переписанный файл со следующими параметрами: **lithrez.exe x A B**, где A – полное имя архива, который вам нужно распаковать, а B – путь каталога, в который вы хотите произвести распаковку (например, **lithrez.exe x AvP2l.rez C:\Games\Aliens vs Predator 2\Rez**).

Среди всех местных архивов нас в большей степени интересует **AvP2l.rez**, в котором хранится папка **\Attributes**, богатая ***.txt-файлами** (все они редактируются в любом текстовом редакторе) с различными игровыми параметрами.

При редактировании любого из этих файлов обратите внимание на следующее: все используемые в игре звуковые файлы должны храниться в папке **\Sounds** архива **Sounds.rez** и иметь формат ***.wav**. Что касается интерфейсных картинок (они имеют здесь формат ***.pcx**), таких как иконки и схематические изображения различных видов оружия и амуниции, то их место – папка **\Interface** внутри архивного файла **AvP2.rez**. Игровые модели (их можно просматривать с помощью утилиты **ModelEdit**, входящей в состав Blood 2 Editing Tools), в виде ***.abc-файлов**, должны лежать в том же архиве, но в другом его каталоге – **\Models**. Наконец, скины, в виде ***.dtx-файлов**, должны находиться во все том же архиве, в папке **\Skins**.

ТЕ, КТО ПРОТИВ ТЕБЯ

Первый из *.txt-файлов – **AIButes.txt** – посвящен вашим многочисленным врагам и их искусственному интеллекту. В начале файла находится небольшой раздел, именуемый **DifficultyFactor** (его название, так же как и названия всех остальных разделов, которые вы можете встретить в *.txt-файлах игры, выделено квадратными скобками). В нем расположились настройки, определяющие трудность прохождения игры на том или ином уровне сложности.

Убивай сильных

Easy – "умножитель" базовых характеристик ваших врагов при игре на легком уровне сложности (Easy). Все показатели каждого из ваших врагов (здоровье, броня, сила и т.п.) умножаются на указанное здесь число. Если последнее меньшее единицы, враги ослабевают, если больше – усиливаются.

Medium – "умножитель" характеристик врагов при игре на среднем уровне сложности (Normal).

Hard – то же для сложности Hard.

Insane – для Hardcore.

Путем редактирования вышеперечисленных параметров вы можете сделать всех своих врагов беспомощными тварями, установив значение одной из этих характеристик, например, на отметку 0.1. Нафиг нужно.

А можете – **практически непобедимыми чудовищами... которые станут достойными противниками для того истинного чудовища, которое вскорости им предстанет в вашем лице.** Ставьте значение, скажем, на 3.

Глаз турели

Далее следует блок, имеющий прямое отношение к различным видам турелей, каждой из которых соответствует свой раздел. Вот что вы можете здесь встретить (учтите, что у некоторых пушек могут отсутствовать определенные показатели):

GunModel – модель турели (здесь следует указать ее путь – к примеру, "Models\Props\Turret2.abc").

GunSkin – скин пушки.

DeadGunModel – модель "подбитой" турели.

DeadGunSkin – скин "подбитой" турели.

HitPoints – жизни турели.

VisualRange – "поле зрения" пушки, то есть величина области, находящейся под ее контролем.

BurstSpeed – скорострельность турели.

DamageMultiplier – "умножитель" урона, наносимого пушкой (для подстановки сюда годится любое действительное число).

DetectSound – звук, который издает пушка, когда ваш герой попадает в ее "поле зрения".

MoveSound – звук, издаваемый турелью при ее повороте.

WarningSoundDistance – дистанция, на которую распространяется звук, раздающийся, когда ваш герой попадает в "поле зрения" турели.

MovingSoundDistance – расстояние, на которое рáспространяется звуковой эффект, который раздается при повороте пушки.

Можно, я не буду рассказывать, что можно сотворить с игрой, хотя бы немного "взрыхлив" почву данного блока? **Всевидящие турели, стреляющие редко, но зарядами огромной разрушительной силы, и сексуально чмокающие при каждом залпе?** Уверен, ваше воображение воссоздаст куда более экзотичные картины. Настраивайте под себя... *будущего себя.*

Виртуозы пули

Далее идет блок характеристик, определяющих умение ваших противников пользоваться тем или иным видом вооружения. Тут вы можете встретить множество разделов, важнейшими из которых являются первые два. А именно: **Ranged_AIWeapon**, который посвящен дальнобойным орудиям убийства, и **Melee_AIWeapon**, соответствующий оружию ближнего боя. Последующие разделы отвечают за отдельные стволы. Но независимо от предназначения любой раздел несет в себе следующие параметры:

WeaponName – название оружия.

Race – раса, представители которой (из числа ваших врагов) могут пользоваться данным оружием (Human – люди, Alien – чужие, Predator – хищники). Если каким-либо видом вооружения могут пользоваться субъекты, принадлежащие к различным расам, укажите последние через запятую. **Намек понятен?..**

IdealRange – расстояние между вами (или другой целью вашего врага) и вашим оппонентом, которого будет стараться придерживаться

последний, будучи вооруженным данным оружием. Замечание: значения для данной характеристики устанавливаются следующим образом: [X, Y], где X — минимальное значение, а Y — максимальное. Например, [300.0,700.0]. Это замечание относится и к некоторым другим игровым параметрам — далее по тексту они помечены звездочкой.

FireRange* — расстояние между вами и вашим противником, находясь на котором, последний будет по вам стрелять. Трудно сказать, нужно ли изменять данный критерий... но поиграться с ним можно. Некоторых противников можно усилить, сделав их "всевидящими". Некоторых — наоборот, слегка ослепить... раз в пять увеличив скорострельность. **Автоматически получаете совершенно других врагов, чем те, что были до того. И вместе с этим изменится игра.**

BurstDelay* — временной интервал (в секундах), который соблюдает любой ваш соперник между двумя своими выстрелами. К вопросу о скорострельности.

BurstProbability — вероятность несоблюдения вашими врагами зависимости, заданной предыдущим параметром. ***Замечание: местное значение должно находиться в интервале от нуля до единицы (это относится и ко всем остальным параметрам, определяющим вероятность чего-либо).***

BurstShots* — максимальное число выстрелов в течение одной очереди, выпущенной неприятелем из данного оружия (данный параметр, равно как и следующий, присутствует только у скорострельных видов оружия, типа автомата или пулемета).

BurstSpeed — максимальная продолжительность (в секундах) выпуска одной очереди из данного оружия, когда оно находится в руках одного из ваших оппонентов.

AltWeapon Probability — вероятность выстрела врагом из данного оружия с использованием альтернативного режима стрельбы. Некоторым можете сильно увеличить или уменьшить эту вероятность. Смотря что вам больше нравится. Вы создаете игру для себя — так что ничего не мешает!

AimAtHeadProbability — вероятность совершения вашими оппонентами попытки выстрелить вашему герою в самое уязвимое место... нет — в голову.

MeleeWeapon — будет ли неприятель, вооруженный этим оружием, сближаться с вами во время нападения (1 — да, 0 — нет). Устанавливать значение этого параметра на отметку 1 реально полезно лишь для оружия ближнего боя.

InfiniteAmmo — данный параметр определяет, будут ли патроны к данному оружию бесконечны, когда оно находится в руках вашего врага (1 — да, 0 — нет).

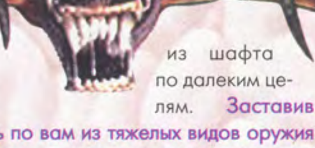
MinStartingAmmo — минимальное количество патронов к этому оружию, получаемое любым вашим неприятелем в момент своего "рождения".

MaxStartingAmmo — максимальное количество патронов в момент "рождения". С этими тремя параметрами тоже можно поковыряться. Сделав оружие совершенно убойным по огневой мощи, оставить для него всего три патрона (соответственно, выставляете 1, 3 и 3), скорректировав при этом, чтобы стрелял пореже, а то патроны слишком быстро закончатся. **И тогда вашей задачей станет выжить после первых трех залпов... что окажется крайне и крайне сложным. Зато потом можно, празднуя победителя, брать противника чуть ли не голыми руками. Уловили идею? Ну творите.**

DamageMultiplier — во сколько раз возрастет урон, причиняемый данным оружием, когда оно находится в распоряжении вашего соперника. Несложно догадаться, что при значении 1 урон не изменится, а при нуле его просто не станет.

CanUseInjured — может ли тяжело раненый враг стрелять в вашего персонажа из данного оружия (1 — да, 0 — нет).

Комбинаций "вскрытия" данного модуля открывается превеликое множество. Для начала рекомендуем рассмотреть возможность создания уникальных врагов, стреляющих в вас из снайперки только с ближней дистанции. Для тренировки навыков снайперского боя — лучше не придумаешь. Тех же ботов в UT настроить нужным образом очень сложно, а тут — все элементарно. Когда натренируетесь досыта, не преминьте изменить картину боя на диаметрально противоположную. Пусть тяжеловооруженные монстряки палят по вам с дальних дистанций. Так можно совершенствовать технику стрельбы



из шафта по далеким целям. **Заставив врагов палить по вам из тяжелых видов оружия единичными зарядами, можно шлифовать технику передвижения, уклоняясь от единичных ракет...** Дальше — придумывайте сами... Простор для творчества — огромен.

Разум чудовищ

Следующим по списку идет блок, посвященный общим характеристикам здешнего AI. Самым важным местным разделом является начальный — BaseAIAttrib. В нем собраны общие характеристики AI, тогда как в последующих — параметры, относящиеся к искусственному интеллекту определенных видов врагов. Вот полный перечень находящихся здесь характеристик:

Weapon — основное оружие (укажите здесь его полное имя). Если оно отсутствует, сюда следует вписать следующее: **"<none>"**.

SecondaryWeapon — второе оружие.

TertriaryWeapon — третье оружие. **Вооружите ваших оппонентов получше, наделив их большим количеством стволов. Битвы станут занятнее. Пусть они умеют вас убивать, черт возьми!**

WeaponPosition — рука, в которой враг держит выбранное им оружие (**"LeftHand"** — левая, **"RightHand"** — правая).

Accuracy — меткость. Значение этого параметра должно находиться в промежутке от нуля до единицы. Если хотите сделать врагов косоглазыми, поставьте сюда число поменьше — например, 0.05. Если хотите наоборот — а вы хотите наоборот — то ставьте побольше.

LurkRange — максимальная дистанция, с которой вас может атаковать засевший в засаде враг.

SnipeTime — минимальное время (в секундах), которое враг может целиться в вас из снайперской винтовки или любого другого "снайперского" оружия. Чем выше местное значение, тем сильнее у ваших оппонентов развито умение вести прицельную стрельбу.

WalkSpeed — средняя скорость ходьбы ваших соперников.

RunSpeed — средняя скорость бега.

CrouchSpeed — средняя скорость передвижения врага, когда тот находится в приседе. Помните Serious Sam? Там скорость передвижения противника превосходила скорость передвижения игрока. Хм... можно сделать как там. А можно увеличить скорость всем: и врагам, и себе. Тогда от вас, чтобы выжить, потребуется бешеная скорость реакции.

SwitchWeaponDelay — время (в секундах), которое требуется данному врагу, чтобы сменить оружие.

SwitchWeaponProbability — вероятность смены данным врагом оружия во время битвы с вами. Можете предыдущее значение поставить на поменьше, а это — на побольше. Получите сюрприз.

PatrolStuckDelay* — время (в секундах), которое прислушивается и осматривается по сторонам патрулирующий враг, когда до его слуха доносится подозрительный звук или в его поле зрения мелькает какой-то подозрительный субъект.

AlienPounceRange* — дистанция, с которой ваши враги могут совершать на вас "наскок", то есть резко прыгать и одновременно вас атаковать (по замыслу авторов, этой способностью обладают лишь чужие, но и людей с хищниками можно ей "обучить" приведенным ниже способом).

AlienPounceProbability — вероятность совершения вашими оппонентами "наскока" на вас, когда вы попадаете в их поле зрения. Подставив сюда нуль, вы исключаете такую возможность. И наоборот.

AlienPounceDelay* — время (в секундах), которое неприятель выжидает между совершением им двух "наскоков".

Следующие три показателя имеются только у мордохвата (facehugger), которому соответствует раздел FaceHuggerAIAttrib.

AlienFacehugRange* — дистанция, с которой мордохват может совершить в вашу сторону прыжок с тем, чтобы вцепиться вам в голову.

AlienFacehugProbability — вероятность атаки вас мордохватом, когда вы попадаете в его поле зрения. Подставив сюда 0, вы лишаете мордохватов возможности нападать на вас.

AlienFacehugDelay* — время (в секундах), ко-

торое мордохват выжидает между совершением им двух попыток вцепиться вашему герою в голову.

DodgeProbability — вероятность совершения врагом маневра, дабы увернуться от вашей атаки.

DodgeDelay* — задержка (в секундах) между совершением любым вашим оппонентом двух маневров.

DodgeDistance* — расстояние, на которое враг может переместиться в результате выполнения им маневра.

BackoffProbability — вероятность побега с поля битвы ваших соперников. Если подставить сюда значение, близкое к единице (скажем, 0.9), ваши враги будут разбегаться при виде вашего героя, как кошки от собаки.

BackoffDistance* — расстояние, на которое могут убегать от вас перепуганные неприятели.

RunForCoverProbability — вероятность совершения вашим врагом попытки вызвать подкрепление (если оно, конечно, у него есть) во время сражения с вами.

CrouchProbability — вероятность того, что оппонент присядет во время битвы с вами.

MovementMaxWaitForOtherAI — время (в секундах), которое враг ждет своих сообщников перед тем, как начать исследование местности в поисках недружелюбных по отношению к нему субъектов. Ваши соперники будут все время ходить группами, если вы подставите сюда какое-нибудь высокое значение.

MovementMaxSnapTurnAngle — быстрота поворота неприятелем туловища в случае необходимости.

HearEnemyFootstepRange — максимальное расстояние, на котором ваши противники могут услышать ваши шаги. Как только это случится, услышавшие шум неприятели приготовятся к нападению на вас.

HearEnemyWeaponFireRange — максимальная дистанция, с которой враги могут услышать ваши выстрелы.

HearAllyPainRange — расстояние, на котором ваши соперники могут услышать крики своих раненых сообщников. Как только это случится, первые поспешат на помощь своим пострадавшим товарищам.

HearAllyWeaponFireRange — дистанция, с которой ваши оппоненты могут услышать выстрелы своих помощников.

SeeEnemyLightMin — способность ваших соперников ориентироваться в темноте. Чем выше параметр, тем лучше супостаты видят в темноте (значение этого показателя должно находиться в промежутке от 0 до 1).

SeeCloakedRange — максимальная дистанция, с которой ваши противники могут увидеть вас, если вы, управляя за хищника, сделались невидимым.

MeleeWeapon — оружие, которым неприятель пользуется в ближнем бою (этот вид вооружения должен быть прописан в качестве значения в параметре Weapon, SecondaryWeapon или TertriaryWeapon).

EnterExitMeleeDistance* — дистанция между вами и вашим врагом, при соблюдении которой последний переключается на оружие ближнего боя, то есть на то, что указано в предыдущем параметре.

FOVAngle — угол обзора врага (в градусной мере). Местное значение должно входить в промежуток от 0 до 360.

InjuredSpeed — скорость передвижения тяжело раненого врага.

Оперируйте всеми возможными величинами. **Создайте себе достойных противников. Пускай вас слышат. Пусть вас видят. Пусть зовут подкрепление. Пусть моментально меняют оружие, пусть почаще приседают и быстро бегают... пусть они будут способны убить вас, когда вы изменитесь.**

ЧУЖОЙ. ХИЩНИК. ЧЕЛОВЕК.

В следующем интересующем нас файле — Character.txt — находятся всевозможные показатели различных персонажей игры, в том числе ряда NPC и некоторых ваших противников (каждому персонажу соответствует свой раздел). Правда, последние здесь не могут похвастаться обилием характеристик — оно, в общем-то, и понятно, ведь под них отведен огромный блок в файле AIButes.txt, который мы уже разбирали.

У лиц, являющихся вашими врагами, в названии посвященного им раздела фигурирует окончание _AI, а на конце названий разделов, относящихся к "мультиплеерным" персонажам (таковых здесь немного), на конце имеется надпись _MP.

В данном файле нас в большей степени интересуют три раздела (все они помещаются в начале файла): Base Human Character, Base Predator Character и Base Alien Character, несущие в себе базовые характеристики представителей соответственно расы людей, хищников и чужих, за которых вы имеете удовольствие играть в синглплеере.

Перед вами — список основных параметров, с которыми вы можете столкнуться в этом файле:

DisplayName — имя персонажа.

HeadTiltAngle — максимальный угол наклона головы персонажа (измеряется в градусах).

HeadTiltSpeed — скорость вращения головы данным героем.

WalkSpeed — скорость ходьбы.

RunSpeed — скорость бега. Ставьте в зависимости от того, какие изменения вы внести в способности противников.

NormJumpSpeed — быстрота совершения героем прыжка.

RunJumpSpeed — быстрота прыжка с разбега... можете устроить "Матрицу".

CrouchSpeed — скорость передвижения субъекта, когда тот находится в приседе.

FallDistSafe — максимальная высота, с которой может безболезненно падать персонаж. Опять же — к вопросу о "Матрице". Можете открыть для себя просторы свободного перемещения по высотам.

FallDistDeath — минимальная высота, упав с которой, герой разбивается насмерть. По той же части.

CanClimb — способность героя лазить по приставным лестницам (1 — есть, 0 — нет). Пусть будет.

LadderSpeed — скорость карабканья по приставным лестницам.

GroundAccel — ускорение, которое получает герой во время передвижения по земле.

AirAccel — ускорение, получаемое персонажем, когда он находится в воздухе (например, во время совершения им прыжка). Ну, строить из себя реактивный самолет необязательно...

LiquidAccel — ускорение, приобретаемое субъектом, когда он плавает в любой жидкости, будь то вода, лава или кислота. Хотите стать этаким торпедным катером?

CanWallWalk — способность персонажа передвигаться по поверхностям, расположенным под различными углами к земле (в том числе и по потолку). **По замыслу разработчиков этой ценной способностью обладают лишь одни чужие (да и то не все)... А вы можете исправить эту крайне несправедливую несправедливость, "разрешив" ходить по стенам и потолку всем, кому захотите.**

ActivateDistance — дистанция, с которой персонаж может пользоваться услугами кнопки, рычага, переключателя и т.п.

BaseStunChance — вероятность быть оглушенным для данного персонажа в результате атаки его оружием, обладающим оглушающим эффектом.



Бронирован как танк. Преимущество? Или читерство? Зависит от того, как модифицированы противники... Вообще — рекомендуется только для снятия красивой картинки.

DefaultHitPoints — начальное здоровье субъекта. Вот не надо тут запредельные величины ставить, не надо! Если ваша цель — всего лишь сделать себя неубиваемым, то — вы не под адресу. Читайте "КОДекс".

MaxHitPoints — максимальное "количество здоровья" у данного персонажа.

DefaultArmorPoints — его начальное "количество брони".

MaxArmorPoints — максимальное "количество брони". Поставив сюда нуль, вы делаете субъекта неспособным носить броню.

DamageResistance — выносливость персонажа. Чем выше местное значение (оно должно находиться в интервале от 0 до 1), тем меньший урон причиняют данному субъекту вражеские атаки.

HeadBiteHealPoints — прибавка к здоровью чужого, укусившего данного героя в голову (когда тот еще жив).

ClawHealPoints — бонус к здоровью чужого, укусившего данного субъекта, когда тот уже мертв.

AirSupplyTime — время (в секундах), которое персонаж может пребывать под водой без кислорода. Если поставить сюда любое отрицательное число, то персонаж вообще не будет испытывать потребности в кислороде.

ZoomLevel0 — зоркость персонажа (то есть насколько он далеко видит) на первом "уровне зрения".

ZoomLevel1 — зоркость на втором "уровне зрения".

ZoomLevel2 — на третьем "уровне".

ZoomLevel3 — на четвертом. Напомню, что по задумке авторов лишь хищники обладают несколькими "уровнями зрения", что и является одним из их основных козырей. Если же вас не устраивает такой расклад, можете смело присваивать эту способность герою, за которого играете. При условии хорошенько подправленных противников это не внесет ни малейшего дисбаланса. Они ведь, если вы внесли изменения, тоже теперь могут видеть вас чуть ли не с другого конца карты...

FootStepVolume — громкость шагов данного персонажа. Местное значение должно находиться в промежутке от 0 до 1.

CanBeNetted — действуют ли на героя сети хищника (1 — да, 0 — нет).

CanBeOnFire — будет ли субъект гореть, будучи атакованным из огнемета.

CanBeFacehugged — может ли персонаж быть атакован мордохватами. Вам не нравится, когда на вас бросаются эти маленькие подлые твари? Тогда установите у своего героя иммунитет к их укусам. Вы обожаете с ними драться? Ну — деритесь... На вкус и цвет, короче.

CanPounce — умение субъекта совершать "наскок" (1 — да, 0 — нет). Полезно "обучить" этой способности людей и хищников, которые от природы ею не наделены.

PounceSpeed — быстрота совершения героем "наскока".

PounceWeapon — оружие, которое использует персонаж при совершении им "наскока". Человечек, исполняющий наскок и при этом дерущий противника когтями... Да, это вариант.

RecoilMinDamage — минимальный урон от одного выстрела, получив который, субъект может слегка отлететь назад.

RecoilChance — вероятность того, что персонажа отбросит назад в результате получения им указанного в предыдущем параметре повреждения.

AllowLimbLoss — может ли тело данного героя быть расчленено или разрезано на части в результате получения им особого ранения (1 — да, 0 — нет). Вот уж где думать нечего! Смело ставьте единицу. Пусть себе расчленяют. Вы и вас.

Умерщвление — это искусство

Следующей нашей целью является тщательное изучение файла **Weapons.txt**. В нем вы найдете атрибуты и свойства всех видов вооружения, встречаемых в игре.

В начальном блоке данного файла, который именуется **WEAPONSET**, прописывается возможное вооружение различных персонажей игры. Основными разделами блока являются **Marine_SP**, **Predator_SP** и **Alien_Standard**, отведенные под вооружение соответственно морпеха, хищника и чужого, за которых вы можете играть в синглплеере.

Вот список местных параметров (X — номер оружия):

LegalWeaponX — оружие героя. Оч-чень важный параметр.

DefaultWeaponX — данной характеристикой определяется, получает ли персонаж указанное предыдущим параметром оружие с момента своего "рождения" (1 — да, 0 — нет). Если вы хотите получить полный арсенал оружия, установите у всех видов вооружения своего героя значение этого показателя на единицу. Но не увлекайтесь. Лучше выберите себе парочку действительно интересных разновидностей вооружения, которые не обеспечат вам особого преимущества, но при этом позволят видоизменить геймплей.

CanPickupX — может ли он подбирать данное оружие (1 — да, 0 — нет).

Никто не запретит вам вооружить десантника Харрисона (за него вы играете в "человеческой" кампании) оружием хищника. А хищника — оружием чужих. Хищный чужой в человечьей шкуре... против мутировавших, чудовищных врагов, непобедимых для обычного игрока. Вот — наша цель. И мы подошли к ее достижению.

Боеприпасы для умерщвления

Далее размещается два блока, отведенные под характеристики боеприпасов к различным видам оружия. Первый из них зовется **AMMOPOOL**. Вот что он может нам предложить:

PickupIcon — иконка со схематическим изображением данного типа боеприпасов.

MaxAmount — максимальное количество амуниции такого типа, которое может таскать с собой ваш герой.

DefaultAmount — количество патронов, содержащееся в одном комплекте данных боеприпасов.

Во втором блоке — **AMMO** — собраны следующие параметры:

InstDamage — основное повреждение, наносимое данным видом патронов. Актуально.

InstDamageType — тип основного повреждения (от 0 до 28). Например, 2 — горение, 7 — взрыв, 8 — заморозка, 9 — отравление ядом и т.п. (полный список возможных значений с пояснениями ищите в начале блока после слов **"Here is a list of all valid DamageTypes"**). Здесь тоже можно разнообразить. Пояснений не требуется — все понятно.

AreaDamage — побочный ущерб, причиняемый данным видом патронов (зависит от того, в какую часть тела атакованного субъекта попала пуля).

AreaDamageType — тип побочного урона.

AreaDamageRadius — радиус поражения.

AreaDamageDuration — продолжительность (в секундах) действия побочного повреждения (чем выше, тем сильнее действие).

ShellCasingDelay — время (в секундах), которое требуется, чтобы зарядить оружие данным видом патронов.

MakeBubbleTrail — данный параметр определяет, будут ли образовываться пузыри, если



Побегать со снайперской винтовкой наперевес по бесконечным просторам ранних уровней – мечта каждого поклонника AvP2!


Морпех, вооруженный диском хищника! Убийство, возведенное в ранг искусства. Ненормальность как доктрина нового мира... мира хищных чужих в человечьей шкуре!

вы, находясь под водой, выстрелите данным типом патронов.

Оружие умерщвления

В блоке WEAPON, который является заключительным, вы обнаружите набор характеристик, посвященных различным орудиям убийства.

Icon — иконка со схематическим изображением ствола.

Pos — расположение ствола на экране. Укажите здесь его координаты соответственно по осям X, Y и Z следующим образом: <X, Y, Z>, где вместо букв X, Y и Z должны присутствовать числовые значения.

PVModel — модель оружия.

SelectSnd — звук, раздающийся, когда вы (или любой другой субъект, вооруженный данным оружием) переключаетесь на данное оружие.

DeselectSnd — звук, дающий знать, когда вы переключаетесь с данного оружие на какое-нибудь другое.

CrosshairImage — прицел, который красуется на экране, когда вы вооружены данным орудием убийства.

CrosshairScale — величина прицела.

Melee — тип оружия: 1 — оружие ближнего боя, 0 — дальнобойное.

SpeedMod — влияние веса оружия на скорость передвижения вооруженного им персонажа. При значении, равном 1, влияние отсутствует, а при 0.5 герой делается медлительнее ровно в два раза. Если подставить сюда значение, превышающее единицу, скорость персонажа будет возрастать. Конечно, сложно представить себе оружие, которое бы ускоряло вооруженного им субъекта, но поверьте мне — такое возможно. По крайней мере, при наличии богатой фантазии...

CacheInMP — доступен ли этот вид вооружения в многопользовательском режиме игры (1 — нет, 0 — да).





ХИЩНИК С МИССИЕЙ ЧУЖОГО

Важную роль играет файл Missions.txt, с помощью которого вы можете изменить порядок прохождения миссий в любом эпизоде. Кампании, где вы играете за чужого, соответствует раздел CampaignAlien, "человеческой" кампании — CampaignMarine, и "хищнической" — CampaignPredator. Под каждую миссию в любом из этих разделов отведены параметры MissionStartX, MissionNameX и MissionDescX, где X — порядковый номер миссии, о которой идет речь (нумерация начинается с нуля). Поскольку все игровые эпизоды являются семиуровневыми, в каждом разделе имеется по семь таких характеристик.

Чтобы поменять местами две миссии (в том числе и из разных кампаний), поменяйте друг с другом значения соответственных параметров. Например, если вы задались целью сделать шестую миссию одного из эпизодов, скажем, второй, идите в нужный раздел и найдите там характеристики MissionStart2, MissionName2 и MissionDesc2. Присвойте им соответственно значения параметров MissionStart6, MissionName6 и MissionDesc6.

При желании вы можете удлинить любой эпизод, добавив в него новые миссии из другой кампании и присвоив им соответствующие порядковые номера.



НОВАЯ ДОКТРИНА ДЛЯ AVP2

Теперь, когда вы ознакомились со всеми основными игровыми настройками, пора начинать вносить изменения. Создавайте супергероя, представляющего собой гибрид, который соединяет в себе силу и зрение хищника, огромный арсенал оружия человека и паразитические способности чужого.

Потом открывайте файл AIButes.txt и готовьте реальных противников.

Вслед за этим обращайтесь к файлу Weapons.txt и изменяйте оружие до неузнаваемости путем корректировки значений у ряда параметров.

После завершения необходимых манипуляций над файлами, находящимися в одном из архивов, запакуйте обратно его содержимое. Для этого запустите файл lithrez.exe с параметрами lithrez.exe c A B, где A — полное имя архива, в который вы хотите произвести запаковку, а B — путь каталога, который вы хотите упаковать (например, lithrez.exe c AvP2l.rez C:\Games\Aliens vs Predator 2\Rez).

Дальше...

А дальше вы окажетесь в совершенно другой игре, которая превосходит все виденное вами до сих пор. Вы совершили глобальное изменение Aliens vs. Predator 2. Вы погружаетесь в мир, в котором никто прежде не бывал.

Мир, где не ступала нога человека, чужого или хищника. И не ступит. Так как уже не существует ни человека, ни чужого, ни хищника. Им на смену пришел

ХИЩНЫЙ ЧУЖОЙ В ЧЕЛОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ.

Кстати говоря... будет желание — отправляйте подвергнутые преобразованию файлы, которые *.txt, нам в редакцию. Например, на адрес *editor@igromania.ru*. И если нам понравится то, чего вам удалось достигнуть, то ваше творение предстанет на следующем компакте журнала в "Игровой зоне". И мир, созданный вами, откроется для всех.

Удачи! ■

Потрошение и преобразование волчьих архивов Николай Коровин (KOPOBuH_HuK@mail.ru, DoomExpert.Narod.Ru)
Комментарии по созиданию Алексей Макаренков (MakarenkOFF@igromania.ru)



Движок третьего Quake, на котором создан Return to Castle Wolfenstein, — предел мечтаний начинающего игростроевца. Полностью открытая архитектура... текст, звуки, музыку и текстуры разработчики запрятали в простые zip-архивы.

Чтобы делать свои уровни и компании можно долго и нудно осваивать Radiant — фирменный редактор (версия для Return to Castle Wolfenstein, кстати, еще не вышла). А можно пойти более простым путем. Чуть подправил скрипт — и ваши противники превратились либо в тупорылых болванчиков, либо в суперубийц! Чуть покопался в текстурках — и персонажи из первого "Вульфа" неожиданно перебираются в Return to Castle Wolfenstein. Друзья будут удивленно смотреть на монитор, где идет недетское рубилово с монстрами из мира игры десятилетней давности. Еще раз обращаем ваше внимание, правка скриптов — это прямая дорога к модостроению. Без многодневного штудирования мануалов по Radiant...

Return to Castle Wolfenstein

ЗОДЧИЕ ВОЛЧЬЕГО ЗАМКА

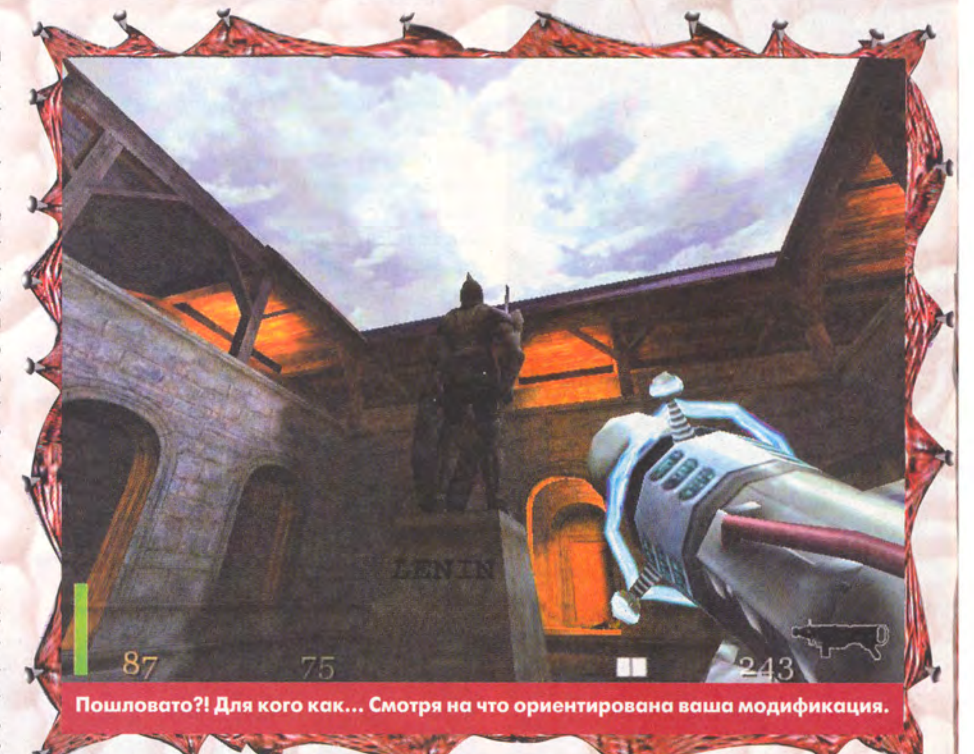
ЯДРО

В директории Main в главном каталоге игры содержатся шесть файлов с расширением pk3. Поклонники Quake 3 уже знают, что это за формат, а для остальных расскажем поподробнее.

Под псевдонимом pk3 скрывается обыкновенный zip. В этих зипах и таятся почти все интересующие нас ресурсы. Зипы имеют следующие имена: Pak0.pk3 — в нем скрыты основные ресурсы; Mp_pak0, Mp_pak2 — они содержат вариации ресурсов, относящиеся к мультиплееру; Sp_pak1, Sp_pak2 — здесь зарыты вариации ресурсов, относящиеся к одиночной игре (во всяком случае, так предполагалось; на самом же деле разбиение зачастую носит глубоко стохастический характер и иногда может вызвать мрачную ухмылку своей бредовостью). Разберем их по порядку.

ЛИЦО ВОЛКА

В архиве Pak0.pk3 (распаковывается обычным "зипом"), в самом его корне, сразу бросается в глаза обилие .cfg-файлов. Оставляю их для самостоятельного изучения тем, кто уже наигрался с другими файлами. Конфиги эти малоинтересны. В них содержится лишь второстепенная информация. Мне лично понравилось одно предупреждение: вместо "Generated by RTCW, do not modify" там стояло "Generated by 3-Demon, modify to your hearts content".



Пошловато?! Для кого как... Смотря на что ориентирована ваша модификация.

Пернатая камера

В каталоге Cameras лежат файлы с длинным расширением camera. В них содержатся записи всех перемещений этого пернатого устройства при различных сценках. Количество их слегка озадачивает — по моей оценке, стольких ракурсов в скриптовых сценках не было. Может быть, я и ошибаюсь, но некоторые могут оказаться неиспользуемыми. Я экспериментировал только с весьма малым их числом — в частности, переделал в одной заставке крупный план в общий. Ничто не мешает вам сделать то же самое. А то и вовсе добиться редкой красоты ракурсов. Ну а если вы уже создали свои собственные скриптовые сцены, то путем легкой правки здешних файлов можно заниматься режиссурой. Например, десантирование главного героя из самолета совсем не обязательно рассматривать из кабины. Куда интересней процесс выглядит с земли...

Скрипты

Практически все файлы скриптовых сценок хранятся в текстовом формате. Нужно только задать положения камеры, последовательность движений — и записать несколько звуков. Ну, кто хорошо помнит доктора Шэба?

Первая стадия русификации

В каталоге Fonts, в принципе, должны лежать шрифты. Однако формат, в котором они записаны, нестандартный. Это 4-канальный формат, в котором напрямую записаны значения цвета. Формат несложный, но немножко отличается от стандартного TGA. Можно с легкостью внедрить в игру свои шрифты. Даже если вы не переписывали текст игровых сцен (как, смотрите ниже), все диалоги будут написаны не встроенным в игру, а вашим любимым шрифтом, добавляя вашей модификации оригинальности. Заметьте, если в ваши планы входит русификация игры, то в качестве шрифта имеет смысл поставить какой-нибудь из поддерживающих кириллицу.

Inter Face

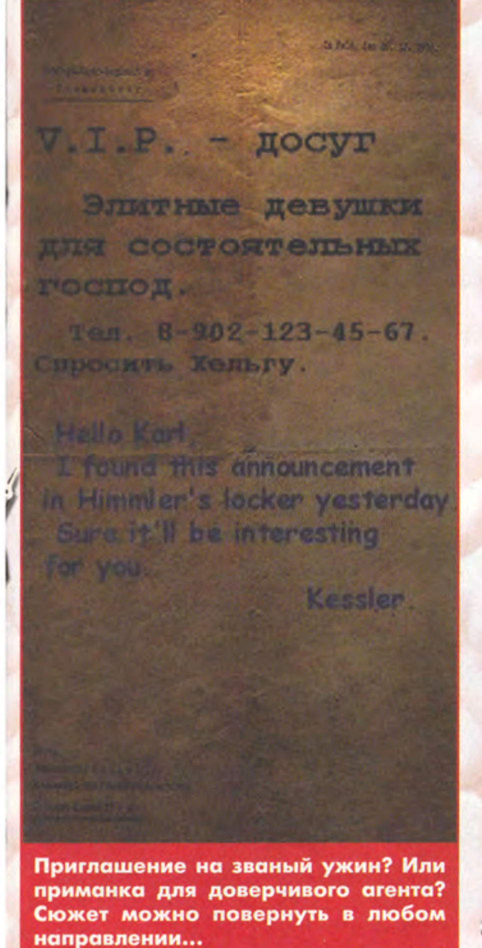
Каталог GFX хранит графику. В подкаталоге 2D лежат картинки, относящиеся к HUD'у,

Умный...

Если откопать подходящий триггер для файла с расширением AI, можно заставить тяжелораненых фашистов бросать оружие и сдаваться. Идею дарю, а триггер сами найдете, если он есть.

то есть экрану героя. В подкаталоге **2D\Numbers** лежат изображения цифр, служащих для отображения здоровья и брони, а в качестве вариантов перекрестия прицела (**crosshaira.tga, crosshairj.tga**) мы видим тот же нестандартный TGA.

В подкаталоге **Clipboard** лежат иконки для сообщений и бланк письма. Коль скоро мы взялись творить свою модификацию игры, то первым делом надо перелопатить самые узнаваемые части интерфейса. Именно! Ловлю вас на мысли... **Изменяйте экран героя и игровые комментарии так, чтобы их никто не узнал.** Благо сделать это — пара пустяков.



V.I.P. - досуг

Элитные девушки для состоятельных господ.

Тел. 8-902-123-45-67.
Спросить Хельгу.

Hello Karl,
I found this announcement in Himmler's locker yesterday.
Sure it'll be interesting for you.
Kessler.

Приглашение на званый ужин? Или приманка для доверчивого агента? Сюжет можно повернуть в любом направлении...

В каталоге **Damage** есть чем поживиться: там мы найдем изображения различных пулевых отверстий в различных материалах. И наконец, в каталоге **Misc** мы обнаружим весьма забавные вещи, вроде четвертушки поля зрения бинокля или засветки от солнца в глаза. Открывайте все эти картинки и изменяйте на свой вкус. Мое предложение сводится к следующему. **Пулевые отверстия можно сделать большими и начинать тренировать меткость в людных местах.** Всегда будет видно, насколько вы промахнулись. Техника работает на ура. Я именно так и поступаю, когда тренируюсь перед предстоящим дефматчем.

В каталоге **Icons** лежат иконки. Причем не простые, а "боевые": оружия и боеприпасов. Оружейные обозначения присутствуют в двух ипостасях: невыделенное оружие и выделенное (подсвеченное), заканчивающееся на постфикс **_select**. Рисуйте в "Фотошопе" свои варианты иконок и заменяйте ими оригинальные. Возможно, ваша модификация заносит героя игры в далекое будущее, тогда изображения "томпсонов" и "шмайсеров" будут совсем неуместны. Нужно рисовать супер018бластеры и мегалазеры...

В следующем каталоге (**Levelshots**) лежат фоны к заставкам уровней. Это те самые "фотографии" объектов, куда вас посылают, пришпиленные скрепкой к листку с заданием, которое показывают при загрузке уровня. В том же каталоге есть подкаталог **Episodeshots**, содержащий аналогичные картинки для эпизодов. Они "воткнуты" в меню load game и показывают эпизод, на котором была сделана сохраненка. **Создавая свою модификацию, замените игровые арты на свои, отражающие ход вашей сюжетной линии.**

В каталоге **Menu\Art** содержатся менюшки и менюшные шрифты. Просто необходимое место для тех, кто захотел привести "мордочку" Return to Castle Wolfenstein в соответствии со своими представлениями о дизайне Wolfenstein'a. Однако чтобы перенести в соответствующие места пункты меню и надписи, понадобится также зайти в **Sp_Pak2**.

МОЗГ – ЗВЕРЯ

Когда вид интерфейса изменен до неузнаваемости, приходит пора заняться искусственным интеллектом. Ведь если уровень AI идеально подходит для игры, то это совсем не значит, что он так же хорошо подойдет для вашей модификации. А если в ваших планах создание бойни-мясорубки а-ля Serious Sam!? Что тогда вы будете делать с осторожными противниками, прячущимися за угол после первого же вашего выстрела?

Файл **AI** — это, по сути, AI-скрипт. Но, кроме описаний того, что противники должны сделать при том или ином ходе игры, там содержится немало другой информации. Учтите, приведенные ниже параметры очень тонко влияют на поведение виртуальных соперников. Иногда это замечаешь сразу после изменения параметра, иногда приходится долго анализировать новое поведение противника. В любом случае, простор в оперировании AI — широчайший.

Giveweapon Имя_Оружия — дает персонажу, для которого написан скрипт, данное оружие.

... еще умнее

Еще раз обращаем ваше внимание на тот факт, что практически все параметры противников поддаются редактированию: агрессивность (можно сделать офицера-труса или гражданскую немку, готовую драться хоть сковородкой), поле зрения (враг может видеть затылком, а может в ступоре смотреть прямо перед собой, пока ему не щелкнешь по носу), здоровье (представьте себе киборга с просроченным техосмотром и сбитой системой наведения).

Setammo Имя_Боеприпаса Количество_Боеприпаса — устанавливает количество данного боеприпаса у данного персонажа.

Setclip Имя_Оружия Количество_Боеприпаса — устанавливает количество патронов в обойме данного оружия данного персонажа, но не более чем до максимальной емкости обоймы.

SelectWeapon Имя_Оружия — выбирает для данного персонажа данное оружие как начальное.

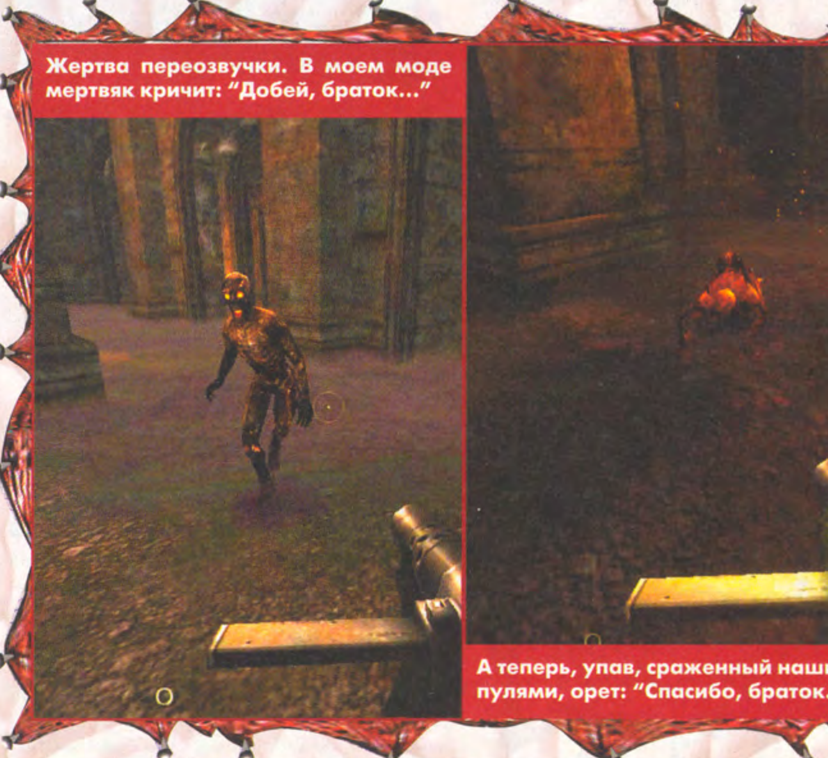
Trigger Имя_Персонажа Имя_Триггера — активирует триггер для данного персонажа.

AlertEntity Имя_Врага — запускает врага "в действие". Можно немного разнообразить процесс и сделать так, чтобы в момент, когда очередной противник видит вас, начиналось землетрясение.

Godmode On/Off — включает/выключает режим неуязвимости для данного персонажа (бывает нужно, скажем, во время скриптовых сценок внутри самого уровня, чтобы кого-нибудь не убили, когда этот "он" проламывает герою выход).

Дальше идет несколько второстепенных параметров. Они напрямую никак не влияют на поведение врагов, но с их помощью можно изменять игровую атмосферу.

Mu_Fade Начальный_Уровень Конеч-



Жертва переозвучки. В моем моде мертвяк кричит: "Добей, браток..."

А теперь, упав, сраженный нашими пулями, орет: "Спасибо, браток..."



Это было в одном моде к оригинальному Wolf3D.

ный_Уровень — плавное введение/выведение уровня громкости музыки.

Mu_Start/Mu_Queue Путь_и_Имя_Файла — воспроизводит данную музыку. Mu_Queue ставит ее в очередь, чтобы предыдущая не обрывалась на полузвуке.

PlaySound Имя_Звука — воспроизводит звук.

Wait Длительность_Задержки — заставляет подождать заданное количество тактов.

И не забудьте про самое главное. В том же файле содержится параметр attributes, позволяющий произвольно менять здоровье, радиус поля зрения и тому подобные вещи. Команды, служащие для этого (starting_health, например), не нуждаются в особых комментариях (оказываемое действие можно легко определить по названию команды).

Для получения интересных эффектов можно, например, давать вашим оппонентам по умолчанию в качестве начального оружия снайперские винтовки. Тактические бои против десятков вражеских снайперов — мечта "отца" дефматча. Вот только уровень меткости им предварительно выставьте пониже, чтобы не приходилось умирать на первой же секунде игры. Баланс — вещь такая. Забудешь про него, и он вам вмиг напомнит о себе.

Можно делать и менее очевидные вещи. Например, тем же зомби из подземелий можно вручить автоматы... После этого они превратятся в стократ более опасных противников, и игра приобретет совсем иной характер. Каждый мертвяк — уже не какой-то там один из тысячи. Он — полноценный и смертельно опасный противник. К бою с которым нужно подходить со всей ответственностью. У него есть возможность закрыться щитом от ваших пуль, а вам приходится уклоняться от его очередей, прячась за колоннами.

Файл Script — это файл скриптовых сценок. Там содержатся последовательности, согласно которым активируются триггеры файла AI во время той или иной заставки. Там и пояснений особых не требуется — он представляет собой последовательность команд Trigger и AlertEntity, перемежающихся немецким матом (шутка). Хорошо с ними поработав, можно сделать что угодно — хоть заставить Хельгу танцевать "Танец маленьких лебедей" под дулом Блажковичьего автомата (см. файлы анимации моделей).

Файлы BSP, AAS и RCD ручному редактированию не поддаются — что ж, подождем редактора.

НОВЫЙ МИР ВОКРУГ

Очень примечательно нутро Pak0.pk3\Models. Данный каталог содержит модели. Специально для вас перечисляем модели в порядке, в котором они прописаны в соответствующих файлах, иначе — запутаетесь. Каталог имеет весьма сложную структуру, тем не менее названия подкаталогов иногда (но не всегда) говорят сами за себя.

1. Ammo — содержит боеприпасы: гранату, динамит и ракету (в подкаталоге), причем ракета имеет также пламя, то есть находится в полете.

2. Каталог Flags содержит флаги: красный и синий, а также череп.

3. В Furniture лежат в подкаталогах бочки и кресла.

4. Gibs содержит джибзы: разлетающиеся руки, ноги, головы.

5. Mapobjects (в подкаталогах) содержит (по алфавиту): археологические находки (кувшины, вазы); пропеллер Б-25; колючую проволоку; самого Блажковича; части трупов, в том числе скриптовых (Хельга). Книги (в игре лежащие на столах). Куст; подсвечник; текстуры доски объявлений (модели — не поверите — в каталоге Powerups). Трубу, в которой выращиваются ки-



Босс — всегда богатая тема для издевательств.

Возвращение к истокам

Wolfenstein 3-D был комедийным боевиком: карикатурные немцы, не менее карикатурный герой с подбородком-"вилочкой", бравая, но дурашливая музыка. Даже это успели забыть за десять лет. Но не все. Мы помним. Давайте возродим старину 3-D на движке новой игры.



Так спрайт превращается в "шкурку", меняя движок, но сохраняя дизайн. Старое вино в новые мехи...



Исходный материал: спрайт, выдранный из Wolf3D. Увеличен в восемь раз, плюс на 20% по вертикали (480/640 относится к 200/320 как 120:100).



Расчленим его на отдельные части тела, обрежем углы пикселов между ними.



Размоем их (каждую отдельно) и добавим шум. Начинает напоминать Return to Castle Wolfenstein на minimum resolution...

Теперь дорисуем детали, которых не было видно в оригинале из-за низкого разрешения. Процесс этот весьма долгий, поэтому я показал только самое начало. "Мордочку" тоже пока трогать не стал: художник из меня никакой, и нарисовать физиономию карикатурного фашиста для меня довольно сложно.

Теперь проделаем то же со спиной и "натянем" шкурки на модель (ее тоже придется подправить, придать гротескность). Мод Wolfenstein 3-D for Return to Castle Wolfenstein появляется на свет.

борги; текстуру с названием "вешалка", принадлежность которой точно не установлена. Скелет (не путать с зомби); занавески; разряд электрошока; дебрис (битый кирпич и прочий хлам); дверь; электронику — радио, кнопку "тревога", граммофон (а в нем-то что электронное? пружина или труба?). Радар; стену замка; еще одни флаги (в этот раз государственные: американский, английский и т.п.); предметы интерьера (печки, кресла, подушки, печатную машинку и даже хлеб с сосиской); неидентифицированные модели под названием "Gear", состоящие из маховиков и кабелей; кубок (тот, который сокровище). "Рыцаря", который стоит в замке и норовит свалиться со страшным грохотом; лампу; письмо от командования; светящиеся предметы (лампы, канделябры), стоечки резные там же (все вместе может образовывать люстру). Статую льва; текстуру металла неопределенной принадлежности; парашюты; еще одни кусты и цветы; штука под названием "пилобритва" (в игре что-то ее не припомню); щит с орлом; еще один скелет, более обглоданный. Синий череп-дух; елка в снегу; "Test" с лицом скульптуры-младенца; "Test3" с такой ерундой, что описать трудно. Инструменты (лопатка, генератор); замученные жертвы в клетках; деревья (кора, ветки); "иконку огня", ссылающуюся на несуществующую текстуру. "Фау-2"; зомби с мечом и топором; технику (поезд, танк, подводная лодка); орудие; вино (не то, которое можно подобрать и выпить); лабораторное оборудование; лабораторную лампу. Земфа вместе со своими очками и зомби.

Любую из игровых моделей можно заменить на свою! Например, ничего не стоит поменять модели ваз, рыцарей и прочего антуража на свои собственные, тем самым полностью изменив интерьер игры. Идея создания футуристического мода приобретает все более и более четкие очертания.

Как поступать с моделями — читайте в номерах "Мании" за прошлый год, где мы неоднократно на *страницах "МатрицыПлюс"* касались темы работы с Q-моделями. Кстати, в не столь отдаленном будущем эта тема еще раз всплывет в журнале, но уже совсем в другом ракурсе (пускай это будет маленьким сюрпризом).

НОВЫЕ "ДРУЗЬЯ" И НОВОЕ "МЯСО"...

Рассмотрим содержимое каталога Pak0.pk3\Models\Players. Он содержит персонажей (перечислено по алфавиту). Хельгоядного босса с его призраками; Блажковича в сером, текстуры; Блажковича в сером, модели; солдата "blackguard" в летнем и зимнем камуфляже; действующего воина с топором и мечом (текстуры в каталоге warrior). "Мертвую голову" в черном; "директора" с залысиной, в красном галстуке; "дока"; еще несколько вариантов оного, в т.ч. Винсент (водится в Village 2). Хельгины "садомазохистки"; Еву (помните, такая не совсем одетая, вспугнутая в спальне); зомби женского полу; Ганса с опухшим "хлебалом" (человек-загадка); Генриха Первого Слегка Подгнившего; малость кривую Хельгу; усатого Хиггса из OSA; Гиммлера (тулово он позаимствовал в каталоге officerSS). Пехоту СС; двух гражданских немок, пытающихся забиться в угол; Джека из OSA; "жертву аборта" с электрошокером; механика (сокращено до "mech" — не путать с киборгами). Мерфи из OSA; стайку офицеров СС; несколько текстур для OSA, ссылки на которые я нигде не нашел; партизан, в том числе Кесслера. Марианну за ее колдовскими обрядами; протосолдата; модели для зомби; "оберзольдата"; пехотинца СС в пальто; солдата с шестистволкой (человека); текстуры воина с топором и мечом; Земфа; текстуры для зомби.

Там же содержатся файлы .cfg и .skin, в которых хранятся: в gibs.cfg — джибзы, в WolfAnim.cfg — описание анимации, содержащееся в модели, а в *.skin — ссылки на текстуры. Еще там есть файлы скриптов анимации; они представляют собой короткое описание анимации, проигрываемой при каждом действии, совершаемом персонажем. Например, меняя последовательность и тасуя параметры, можно добиться презабавных результатов. Например, фриц, падающий ниц, когда мимо него проходит другой немец, представляет собой экстраординарное зрелище.

В целом же, можно запросто поменять все модели в игре на свои. Скажем, заменить модели фрицев на модели ботов из третьего Quake. Кстати, для уже упоминавшейся футуристической модификации — самое то! Да и все вы отлично знаете, сколько моделей для третьей "Кваки" создали народные умельцы, там иногда ТАКОЕ попадается. Терминаторы — вместо гитлеровцев, Кролики Роджеры — вместо мертвяков, Красные Шапочки — взамен роботов... Все ограничивается только вашей фантазией. Только учтите, что, внедряя в игру новую модель, вы обязательно столкнетесь с проблемой переноса анимации... Пока этот перенос осуществить не получилось (а без анимации новые модели как бы "плавают" над полом в статичных позах). Но обязательно получится, когда выйдет официальный редактор. Так что уже сейчас можно создавать мод, помещать в игру свои модельки, а как только выйдет редактор, просто добавить анимацию, и — своя игра готова...



Сцена с самолетом изнутри. Ракурс обзора сцен, скриптовых и не только, можно менять на свое усмотрение.

Картострой в массы

Новая версия "Радианта", поддерживающая Return to Castle Wolfenstein, еще не вышла, но умельцы, поговаривают, уже сумели заставить старые версии редактора работать "на благо Родины". Если вы решите попробовать сделать то же, то знайте: карты лежат в каталоге Maps. Тридцать две группы по семь файлов. В каждую группу входят файлы .ai, .bsp и .script, а также 4 файла с постфиксами имени _b0 и _b1 с расширениями .aas и .rcd.

КРОВЬ — РЕКОЙ!

Каталог Powerups содержит: боеприпасы (на земле); броню (включая каску); доску объявлений (текстуры в Mapobjects). Аптечки и еду; вино (уже была абсолютно такая же текстура, но модель ссылается именно на эту), бинокль от третьего лица и прочую носимую дребедень; стимуляторы (не поверите, откуда они берут текстуру стекла — из камеры пыток!) и модели сокровищ (текстуру кубка мы рассмотрели выше).

Каталог Shards содержит черепки: осколки, щепки, железки. Каталог Weaphits содержит следы попадания путь: взметающийся песок, всплеск воды и, конечно, кровь. Каталог Weapons2 содержит (наконец-то) оружие. В этом каталоге, кроме графики, есть .cfg-файлы, но на параметрах оружия они не сказываются никак: это параметры только его анимации.

Основное, над чем стоит покорпеть, — это кровь, которая во все времена и во всех шутерах всем геймерам казалась недостаточно красной или недостаточно обильной. Извольте! Перерисуйте кровь, исходя из своих представлений о том, каким должно быть НАСТОЯЩЕЕ кровопускание.

МИР ДЕРЖИТСЯ НА СКРИПТЕ

Каталог Scripts содержит скрипты. Они имеют расширение shader — это скрипты отображения текстур и их анимации. На каждый тип текстур есть свой скрипт, на каждую текстуру — параметры. Если будете делать свои текстуры (точнее, когда будете делать, поскольку в самом факте я не сомневаюсь), создавайте их по образу и подобию, поменяв только имена. Там да-

же на флаг готовые параметры колебаний даны. Да что там на флаг — на огонь огнеметный... Бери и пользуй на здоровье. **Можно заставить огнемет полыхать медленно, размеренно, а можно и так, что все фашисты до потолка прыгать будут от одного звука.**

LINKS-2-3-4...

В каталоге **Sound**) хранится звук. Музыка — в подкаталоге **Music**. Широчайший простор для творчества. Вам решать, под какой саунд будет идти ваша модификация... И хотя о вкусах никогда "не", я все же дам вам один, на мой взгляд уникальный, совет. Только — тссс! Чтобы никому! **Wolfenstein под Rammstein — неподражаем!** Это — нечто! А почему, спросите вы, просто не запустить параллельно с игрой WinAMP? Можно, конечно, но, во-первых, будет тормозить, а во-вторых, не получится подогнать конкретные композиции под определенные миссии. А в этом — вся соль.

"Музыка-звук", вроде скрипящего Бетховеном граммофона, раскидана по отдельным подкаталогам, как и все издаваемые интерьером звуки. Перечислять все, что там озвучено, нет смысла — это место, где надо искать звук в первую очередь, а потом уже смотреть описания других файлов. Кстати, скрипты, описывающие звуки, лежат в этом же каталоге.

НОВЫЙ ЦВЕТ, НОВЫЙ СВЕТ, НОВЫЙ... ВЗГЛЯД

Каталог **Sprites** содержит разные мелочи вроде огнеметных струек, составных клочков (партиклисов) огня. В коррекции почти не нуждается из-за своей общности и универсальности. Можно добавить что-нибудь свое, но это уже после того, как основная работа над модификацией будет закончена.

Каталог **Textures** содержит текстуры, используемые для уровней. Некоторые связаны с какими-то моделями (колючая проволока, например), другие сообщаются с другими текстурами в других каталогах. Их описания (скрипты отображения/анимации) мы рассматривали выше. Как использовать текстуры, думаю, объяснять не надо. Можно — для создания совсем других игр, а можно подменить текстуры своими. Так вы создадите новых персонажей на базе старых моделей и не столкнетесь с проблемой невозможности анимирования (о чем говорилось выше).

Каталог **Video** содержит roq-файлы. В файле Pak0.pk3 их только два — бэкграунды для меню. Если будете "косить под старину", можете воткнуть туда статическую картинку со старой вульфенштейновской заставкой. Если рандомизировать в ней от кадра к кадру шумовое текстурирование нерабочей области (краев) экрана, получится гораздо красивее. Для тех, кто не понял: запустите шароварный "Вульф" и посмотрите на "красный песок", которым заполнен экран детектирования оборудования. Вот его и можно рандомизировать.

ВТОРАЯ СТАДИЯ РУСИФИКАЦИИ

Осталось поговорить о том, что содержит в себе файл **Sp_pak1.pk3**. В нем лежит озвучка с синглплеерных карт. Перечислю все, чтобы вы не забыли какую-нибудь парочку редкоиспользуемых криков, которых нет в главном зипе: звук "элитного зольдата"; Генриха; пехотинца СС; обрубка киборга с шокером; "оберзольдата" (буквально один звук), воскресшего зомби-воина. Также там есть "сценарная" озвучка для скриптовых сценок внутри самих уровней (пьяный офицер, например). Генрих, орущий что-то русским матом, — вульгарен, но неподражаем. **Записываете свои варианты озвучки, подменяете файлы — русификация готова!** Осталось только текст на русский перевести.

Для этого ныряем в каталог **Text**, содержащий названия вещей и тексты брифингов. Тут тоже совершаем необходимые замены. Кстати, среди брифингов была найдена интересная деталь: есть брифинги с... тренировочных миссий, каковых в игре не обнаружено.



Обстреливаем из авиационного пулемета дамбу. Не пытайтесь вспомнить, в какой миссии это было, — этого еще НЕ было. Но БУДЕТ.

В каталоге **UI** лежит давно нас интересовавшая вещь — меню. Для придания ему должного вида нужно поменять шрифты, может быть, текст чуть-чуть подправить, сделать фон (см. Video) и расположить пункты вертикально. Последняя задача решается вскрытием файлов **.menu** и заменой атрибутов **TextAlign** и **Rect**. Кстати, вы без труда обнаружите забитый комментариями пункт первого уровня сложности "Can I play, Daddy?", который потребует для своего воскрешения перелопатить скрипты и сделать так, чтобы в случае его выбора враги наносили герою меньшие повреждения. Ведь в оригинале именно этим он и отличался от второго ("Don't hurt me!"). Я в него поиграл немного, и мне показалось (показалось!), что там УЖЕ так и сделано — тогда мои поздравления, одной головной болью меньше.

А вот если поменять в пункте **Exec** параметры команды **SpMap** (т.е. "запустить сингловую карту"), можно сделать... Правильно. Шесть эпизодов. Или семь. Дело вкуса... Только разнесите их по отдельным меню: сперва выбор эпизода, потом уровня сложности.

В каталоге **Video** лежит вступительная заставка.

ВСЕГО ПОНЕМНОЖКУ

Файл **Sp_pak2.pk3**. В нем лежит бланк документа на доску объявлений. Затем идут модели: бочки (шкурка к модели из Pak0.pk3); потроха недоделанного киборга; части трупов, в том числе мотор киборга; обложки книг; письмо; дебрис (сапоги с повязкой); флаги (в этот раз наличествует и немецкий); шкафчики; текстура рояля; пара текстур к моделям из главного зипа; техника (автомобиль и самолет); лабораторная лампа; куча шкурок к Models\Players; патроны к шестистволке; стимуляторовская кофейная чашка; сама шестистволка. Далее мы видим текстуры. Они все тематические, к уровням. Вот и весь файл. Почему разработчики вынесли текстуры и модели этих объектов в отдельный файл — не совсем понятно...

TO BE CONTINUED...

Mp_pak0.pk3, Mp_pak1.pk3, Mp_pak2.pk3 и иже с ними... Здесь много интересных вещей. Но в описании они не нуждаются, поскольку эти файлы представляют собой Pak0.pk3 в миниатюре. Скажу только, что тут можно увидеть иконки со... старым вульфовским оружием — ножом, пистолетом, автоматом, пулеметом (в Mp_pak0.pk3). Многие ресурсы просто повторяются, наглым образом "отжирая" место на диске.

✖✖✖

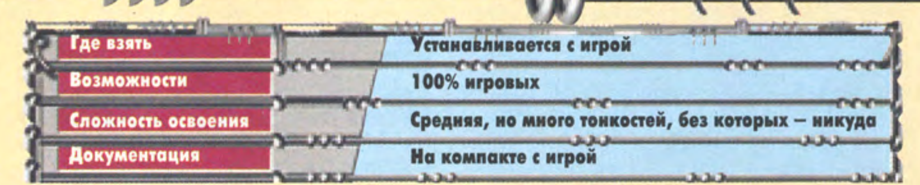
Вот и закончен наш курс начинающего модотворца. В ваших руках знания, с помощью которых можно создать новую игру. Написать свой сюжет, проработать и вставить в движок своих персонажей, сделать свои сюжетные вставки и с нуля переписать брифинги...

И пускай мы пока мы не смогли изменить параметры оружия. И еще не получается заставить шестиствольник "рулить" всех и вся, 45-й калибр довести до умопомрачительной мощности, а у огнемета сделать боезапас побольше... Но все это в движке. Он пока хранит свои тайны, но придет время, когда он их откроет. Не исключено, что именно перед вами, когда вы будете создавать свою модификацию. Главное — сделать первый шаг. Творить куда интереснней, чем наслаждаться продуктом чьего-то творчества... ■

АНДРЕЙ «RED^NAMELESS» ЖЕЛТЯК
NAMELESS@IGROMANIA.RU

СЕРЬЕЗНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ 2

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ SERIOUS SAM



Где взять	Устанавливается с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	Средняя, но много тонкостей, без которых – никуда
Документация	На компакте с игрой

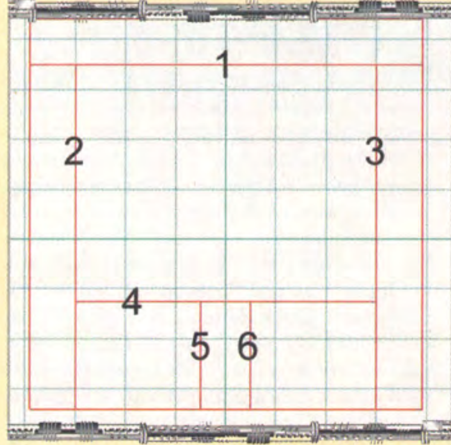
Приветствую! В прошлом номере "Мании" мы с вами строили простейший уровень для "Крутого Сэма". Сегодня мы рассмотрим более сложные аспекты картостроительства и построим новый уровень с более сложной структурой. Еще раз повторяем, что материал представляет собой эксклюзивную информацию, которая, будучи изучена полностью, позволит вам легко мастерить продвинутые игровые модификации, а не только одиночные карты. Более подробно о том, как соединять карты в серии, вставлять сюжетные ролики и писать скриптовые сцены, читайте *в ближайших номерах "Мании"*. По завершении цикла все статьи будут выложены *на нашем компакте*.

НОВЫЙ УРОВЕНЬ

Уровень, который мы создадим, будет похож на стандартные уровни Сэма — большая арена, толпа монстров, и небо над головой. Как таковых, открытых пространств в игре нет — даже самые большие уровни могут быть представлены лишь замкнутым помещением, пусть и очень большим. Большим — это километров 250. Я думаю, любому игроку этого хватит, чтобы не чувствовать себя слишком стесненным.

Для начала создайте браш с включенным параметром Room и размерами по всем сторонам около 500. Кнопкой H отключите затенение, затем нанесите на браш текстуру песка (SandWS05) из набора Karnak (на сей раз мы будем использовать текстуры этого набора). Перейдите в режим редактирования полигонов и выделите все стороны, кроме нижней ("пола"). Откройте окно свойств (кнопка Q) и на закладке Polygon включите параметр Invisible — все выделенные стороны исчезнут. Теперь, хотя движок игры и будет считать такую комнату замкнутой, отрисовываться будет только нижняя поверхность.

Затем нам необходимо разрезать оставшийся полигон так, чтобы можно было покрыть поверхность двумя текстурами отдельно. В режиме редактирования полигонов в окне **Top** установите точку обзора так, чтобы в кадр целиком попадал полигон, изображающий пустыню. Выделите этот полигон. Включите **Cut Mode** комбинацией **Ctrl+X**. Затем зажмите **левую кнопку мыши** и проведите курсор в сторону. Вы увидите, что появилась прямая, обозначенная точкой в месте щелчка мыши и точкой, указываемой курсором. Именно по этой линии будет разрезан выделенный полигон. Установив линию разреза, надо завершить действие кнопкой **Enter**. После разделения полигона **Cut Mode** будет отключен и все выделения сняты, поэтому вам надо каждый раз выделять разрезаемый полигон заново и снова включать **Cut Mode**. Нам надо разделить наш единственный полигон на семь частей так, как показано на рисунке:



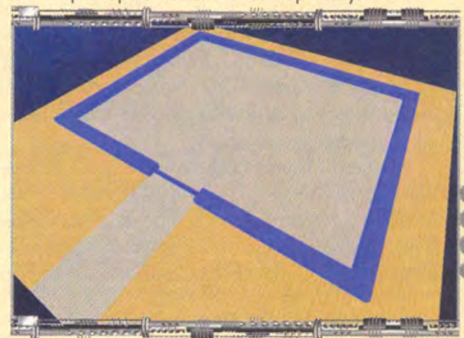
Примерно так должна быть разделена территория нашей пустыни. Все линии на картинке пронумерованы в том порядке, в котором вы должны их создавать.

Удерживая **Shift**, выделите центральный полигон (между линиями 1 и 4) и маленькую "дорожку" (между линиями 5 и 6) и нажмите кнопку **C**. Появится небольшая палитра, на которой вы задаете цвет полигонов. Задайте им любой цвет, отличный от того, что был по умолчанию. Так же поступите с оставшимися полигонами, объединив их в отдельную группу. Теперь вы сделали две группы полигонов, каждая из которых может быть выделена двойным щелчком. Пока нам мало пригодится эта возможность, но в дальнейшем, если вы будете работать с большим количеством полигонов, она может вам очень понадобиться. Итак, задайте центральному полигону и "дорожке" текстуру **FloorWS08**. Затем выделите полигоны с песчаной текстурой и в окне свойств на закладке **Polygon** в списке **Surface** установите параметр **Sand**. Это нужно для того, чтобы при ходьбе по песку раздавался соответствующий звук шагов.

Движемся дальше: создайте браши, которые ограничат будущую арену. Очевидно, что стены арены должны проходить по линиям стыков песчаных текстур с текстурами плит. Обратите внимание, что завершать создание этих брашей следует не кнопкой "+", как мы делали раньше, а кнопкой **L**. Таким образом созданный примитив не будет объединен с геометрией всего уровня, и вы сможете свободно передвигать и поворачивать его. Впрочем, привязку браша к геометрии какого-либо объекта можно всегда произвести точно так же, как и всегда — кнопкой "+" на **цифровой панели**. Если вы захотите объединить несколько таких брашей, то сначала вам надо в **списке брашей**, показанном на картинке, —



— выбрать имя объекта, с которым вы хотите объединить выделенный вами браш. Затем в окне обзора нужно выделить браш, который вы хотите присоединить, и нажать "+" на **цифровой панели**. Следует задавать каждому "свободному" брашу собственное имя, чтобы избежать ошибок при объединении. Результат должен быть примерно похожим на картинку:



При создании стен не забывайте, что с одной из сторон арены должен быть вход. Сделайте его напротив кафельной дорожки (та, что между линиями 5 и 6). Итак, создав стены арены, соедините их вместе. Также сделайте браш, который станет дверью на входе, — его ни в коем случае ни к чему не привязывайте!



Дверь должна выглядеть примерно так. Это просто плита, которая будет уходить вниз при открытии прохода.

Не забудьте покрыть все вновь созданные браши текстурами. Я взял следующие: **PoolWall02** для боковых сторон стен и

FloorWS01Bri для верхних. Для двери — **WallEdge03** для боковых сторон и **BaseWall01_256** — для остальных. Вторым слоем на все объекты нанесите **Crumples04**.

Также на все объекты уровня нанесите третью текстуру — **Texture** (она так и называется), это текстура, имитирующая блики света от воды. Увеличьте ее в 16-20 раз. Всем полигонам уровня установите включенным параметр **Directional** на закладке **Shadow** в **окне свойств полигонов** — тогда все тени, проецируемые на полигоны, будут рассчитываться более натурально.

Теперь, чтобы все-таки создать впечатление открытого пространства, надо сделать над уровнем звездное небо (ну или не звездное — по вкусу). Откройте в **меню объектов** список **Backgrounds** и перетащите оттуда небо с названием **Karnak**. Получившийся объект — обычный браш со сторонами, направленными внутрь. Завершите его создание кнопкой **L** и поместите его где-нибудь за пределами уровня, чтобы он не мешал. Чтобы убедиться, работает ли созданное небо, вам всего лишь надо нажать цифру **6** на **цифровой клавиатуре**.

Завершите создание уровня добавлением **entities**. В начале дорожки создайте **PlayerMarker** и в параметр **Give Weapons** впишите значение **60** — вы будете начинать игру с обоими дробовиками и автоматом. Также задайте параметр **Max Ammo Ratio** равным **200**. Затем неподалеку от старта положите броню и здоровье с параметрами **Type**, установленными на **Super**. В центре арены положите **AmmoPack** с параметром **Type**, установленным на **Serious pack**.

УКРАШАЕМ УРОВЕНЬ

Было бы неплохо украсить уровень несколькими моделями — статуями, например. Небольшая сложность здесь состоит в том, что все ресурсы игры — модели, звуки, музыка — запрятаны в архивы ***.gro**, а из архива на карту ничего поместить не получится. Поэтому распакуйте архивы **1_00_a.gro** и **1_00_music.gro** в корневой каталог игры, сохраняя, разумеется, систему поддиректорий архивов. Теперь, если вы добавите какой-либо объект или музыку на уровень, а затем удалите распакованные файлы, игра будет использовать файлы из архивов.

Положим, вы распаковали требуемые файлы. Добавим несколько статуй. Создайте объект **ModelHolder2** из **Basic Entities**. Теперь на **панели свойств** выберите параметр **Model** и задайте, например, модель статуи Осириса — **Osiris.mdl**. Находится она в каталоге **Serious Sam\Models\Ages\Egypt\Gods\Osiris**. Затем выберите параметр **Texture** и задайте статуе соответствующую текстуру — она находится в одном каталоге с моделью. Также можно в параметре **Bump** задать текстуру **Crumples04** из каталога **Textures\Detail**. Включите параметр **Colliding**, чтобы сквозь модель нельзя было проходить. Параметр **StretchAll** отвечает за размер модели. По умолчанию он равен **1**, но лучше задать величину **10-15**, иначе статуи будут маловаты. Если вы хотите сделать статуи разрушаемыми, то создайте объект **ModelDestruction** из **Basic Entities**. Его основные параметры таковы: **Body Type** определяет материал, из которого сделан разрушаемый объект, **Debris** и **Debris Count** означают соответственно тип обломков и их количество, а **Debris Size** — размер этих обломков. Параметр **Particle Type** задает тип разлетающихся при попадании в статую спрайтовых частиц. Задайте параметры так, чтобы при разрушении статуя создавала впечатление каменной, а с количеством и размером обломков поэкспериментируйте и подберите параметры себе по вкусу. Теперь выберите статую, которую вы хотите сделать разрушаемой, и в параметре **Destruction** выберите объект **ModelDestruction**. Если вы сделаете на уровне несколько статуй, то всем им можно задать один и тот же **ModelDestruction**, если только вы не сделали статуи разных размеров и свойств.

Так же, как и статуи, добавьте на уровень модель **CurvedSurfaces** из каталога **Models\IHVtest**. Увеличьте модель раз в 10, а затем поместите над центром арены. В параметре **Texture** задайте объекту текстуру **Checker** из каталога с моделью (или любую другую текстуру — лишь бы была), а в параметре **Reflection** — текстуру **WaterFX** из каталога **Textures\Effects\Water\Water07**. Теперь этот меняющий форму объект похож на громадную каплю воды. Неплохое украшение.

Вообще, таким образом добавляются все модели, которые присутствуют на картах, будь то статуи или факелы, колонны или тарелка пришельцев с последнего уровня.

Последний штрих — добавить освещение. Ничего нового здесь нет. Просто поместите "лампочку" в центре созданной "капли" и задайте параметр **Fall-off** равным **300** или около того. Также измените оттенок света — например, на темно-синий или темно-голубой. Естественно, если вы создали над уровнем не звездное небо, а какое-то другое, то цвет источника света должен быть другим и соответствовать вашему небу.

Теперь "капля" над уровнем будет вполне убедительно выглядеть как источник освещения, так как на земле, полу и стенах арены мелькают водяные блики.

Еще одна вещь, которую можно отнести к украшению, — это музыка. Создайте объект **MusicHolder** (как обычно — из **Basic Entities**). Главные параметры — **Music Light**, **Music Medium** и **Music Heavy** — означают соответственно: первый — музыка, играющая, когда врагов нет, второй — когда на вас нападает парочка различных видов, и третий — когда врагов толпа или когда появляется какой-то босс. Музыкальные файлы находятся в архиве, а так как вы их распаковали, то ищите их в каталоге **Serious Sam\Music** — там сделан отдельный каталог для каждого уровня. Выберите музыку по своему вкусу.

РАЗМЕЩЕНИЕ МОНСТРОВ

На этот раз мы сделаем так, чтобы монстры не стояли на заранее условленных позициях, а появлялись только тогда, когда игрок оказывался бы неподалеку — так же, как сделано в стандартных уровнях "Крутого Сэма". В общем-то, это скорее не размещение, а подготовка к скриптам, выпускающим монстров, но о скриптах ниже.

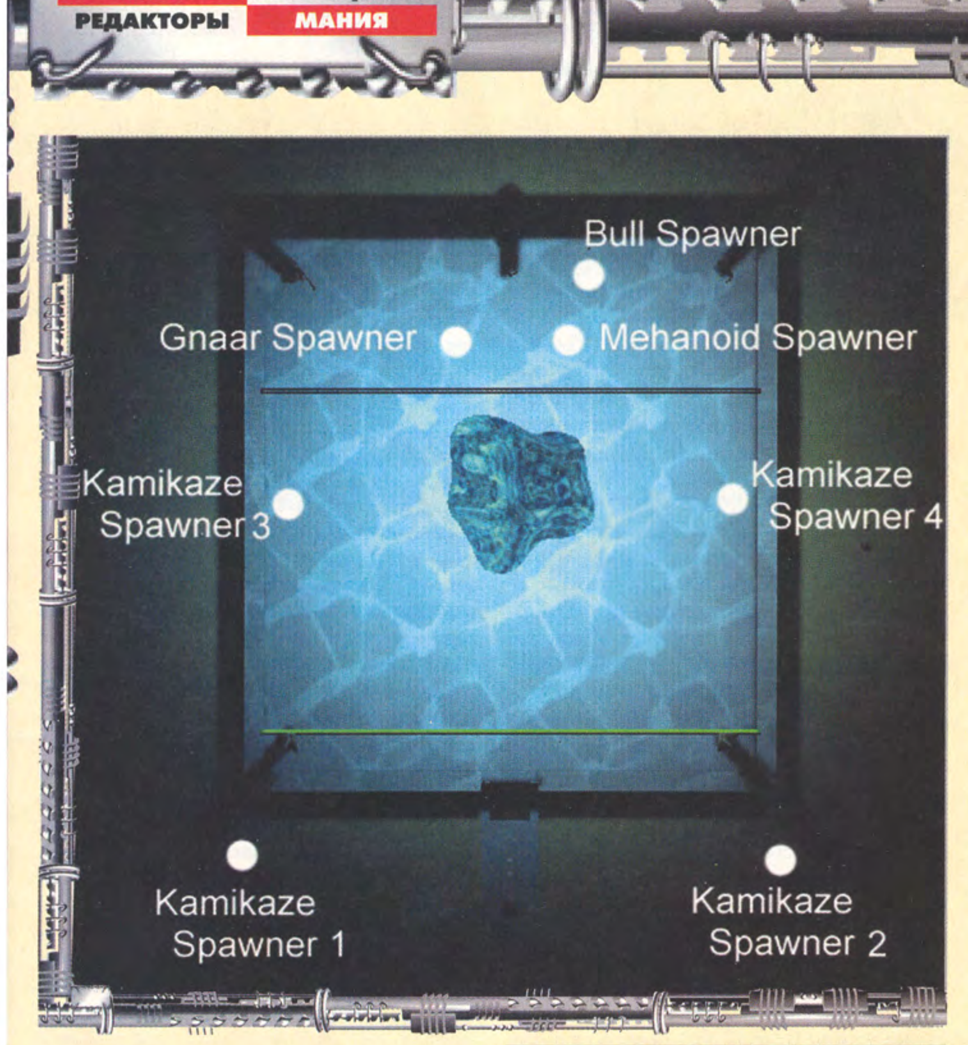
Прежде всего, надо создать по одному экземпляру монстров, которые будут задействованы в игре. Пусть это будут **камикадзе**, **биомеханоид (красный)**, **бык** и **гнаар** женского пола. Все монстры после создания будут называться **Base Enemy**. Переименуйте их так, чтобы потом легко можно было отыскать их в списках объектов. Разместите их где-нибудь на задворках, чтобы глаза не мозолили. А лучше сделать небольшую комнату вне уровня, в которую можно запихнуть монстряков с глаз долой. Всей компании выставьте параметр **Template** включенным. Теперь эти монстры не будут атаковать и двигаться и не могут быть убиты — сейчас это просто шаблоны для копирования.

"Копировальный аппарат" — это объект **Enemy Spawner**. Нам понадобится **7** таких объектов. Один назовите **Gnaar Spawner**'ом. Другой — **Mehanoid Spawner**. Третий — **Bull Spawner**. И четыре объекта назовите **Kamikaze Spawner**'ами — каждый с порядковым номером. Разместите так, как показано на рисунке.

Каждому spawner'у задайте в параметре **Template target** тип монстра, соответствую-



Примерно так должен выглядеть результат. Неплохо для начинающего мапмейкера, не правда ли?



щий названию. Другие параметры означают: **Total Count** — общее число воспроизведенных монстров, **Wait Delay** — через сколько секунд после активации начнут появляться монстры, **Single Delay** — задержка между соседними спавнами монстров, **Group Size** — если вы хотите разбить монстров на группы (то есть спавнится часть от общего числа, потом через несколько секунд — еще часть, и т.д.), то укажите, какими порциями должны появляться враги. И параметр **Group Delay** — задержка между соседними группами.

Итак, всем **Kamikaze Spawner**'ам поменяйте только параметр **Total Count**, установив его на значение **20**. Не бойтесь такого количества — камикадзе побегут толпой, и для их убийства хватит двух выстрелов. **Gnaar Spawner**'у установите **Total Count** на **50**, а **Single Delay** и **Group Delay** — на **1**. **Mehanoid Spawner**'у установите **Total Count** на **10**, **Single** и **Group Delay** также на **10**. Ну и напоследок — **Bull Spawner**'у установите **Total Count** на **20**, **Single** и **Group Delay** — на **1**.

Сейчас, хотя вы и сделали spawner'ы, они еще ничего не спавнят, так как нет скриптов, активизирующих их. Что же, перейдем к скриптам!

СКРИПТЫ

В "Крутом Сэме" системы скриптов могут быть очень сложными и состоять из самых различных элементов, но само создание этих систем большой сложности не представляет. С первого раза довольно трудно сделать что-то дельное, но, разобравшись в устройстве скриптов, вы сможете создавать системы не хуже, чем разработчики игры.

СКРИПТЫ ПОЯВЛЕНИЯ МОНСТРОВ

Сначала рассмотрим скрипты для **Enemy spawner**'ов. На самом старте вы положили броню и здоровье. Пусть после того, как вы подберете что-то из них, (например — броню), на вас побежит две толпы **камикадзе**, из **Kamikaze Spawner**'ов **1** и **2**, которые вы расположили по разные стороны от дорожки. Создайте объект **Trigger** из **Basic Entities** и назовите его **Armor Kamikaze Trigger**. Затем выберите тот самый **Armor** и в параметре **Target** укажите созданный триггер. А у триггера в тех же параметрах **Target** (у триггеров их несколько — выбирайте какие хотите) укажите **Kamikaze Spawner 1** и **Kamikaze Spawner 2**. Таким же образом поступите с **Ammo Pack**'ом в центре арены, нацелив его с помощью **trigger**'а (назовите его **Ammo Kamikaze Trigger**) на **Kamikaze Spawner**'ы **3** и **4**. Называть триггеры собственными именами не обязательно, но иначе вам будет очень сложно разобраться в списках одинаковых имен. Если все сделано правильно, то скрипты должны работать. Запустите **тест** (кнопка **T**) и проверьте.

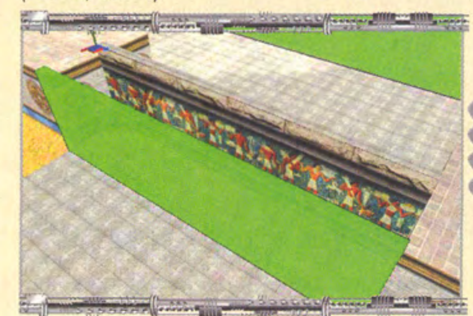
Теперь сделаем активатор для **гнааров** и **механоидов**. Они будут активироваться объектом **TouchField**. Перетащите этот объект из списка **Basic Entities** на уровень — это браш без полигонов, поэтому он обозначается глобусом. Затем создайте браш, который будет перекрывать всю ширину арены, как на картинке.

Потом выберите **ToushField** в **списке брашей**, выберите в окне обзора тот браш, который вы создали, и объедините его с **TouchField**'ом — браш должен стать полупрозрачным и зеленого цвета, как и показано на картинке. Дальнейшие действия не несут ничего нового — создайте **trigger**, нацельте **TouchField** на него (параметр **Enter Target**), а сам триггер — на спавнеры **гнааров** и **механоидов**.

Активатор для **быков** делается аналогично — размещение показано на картинке выше. Но, поскольку спавнер только один, вы можете не создавать триггер, а нацелить **TouchField** непосредственно на **Bull Spawner**. **TouchField**'ам тоже желательно задавать собственные имена.

СКРИПТЫ ДВИЖЕНИЯ ОБЪЕКТОВ

Далее рассмотрим скрипт, который будет открывать дверь. Перед дверью создайте браш, который будет перекрывать все подходы к двери. Потом создайте очередной **TouchField** и объедините с ним браш. Создать браш требуемой формы проще, скопировав саму дверь (**Ctrl+C, Ctrl+V**).



Примерно так должен быть размещен получившийся touchfield.

Затем надо — как обычно — из списка **Basic Entites** создать объект **MovingBrush**. Он, как и **TouchField**, представляет собой браш без полигонов, к которому мы чуть позже присоединим



дверь. Также создайте два объекта MovingBrushMarker — они обозначат путь движения движущегося браша. Один маркер назовите Door Open, другой — Door Closed. Они, соответственно названиям, обозначат позицию двери в открытом и закрытом положениях. Маркеры разместите так, как показано на рисунке.

Маркеры должны быть строго на одной вертикальной линии, иначе дверь будет двигаться не вверх-вниз, а по диагонали.

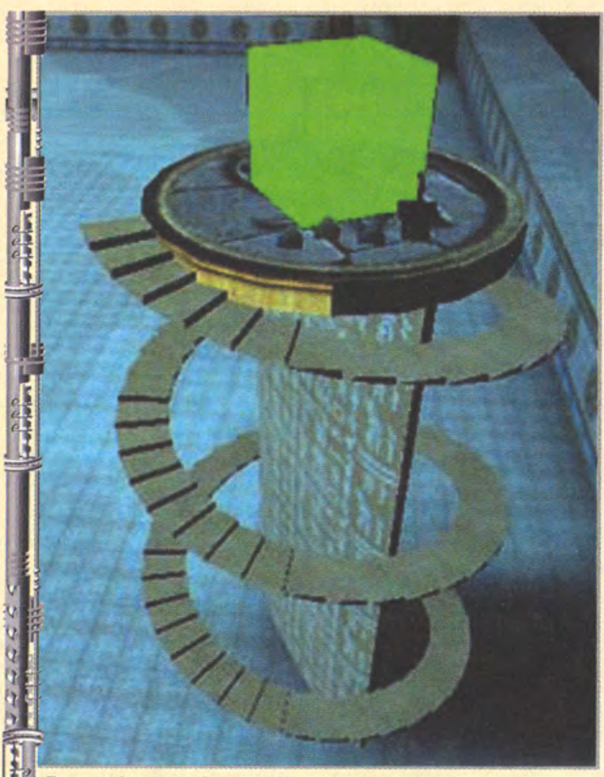
Точно совместите MovingBrush с маркером Door Closed. Дело в том, что по этим маркерам будет двигаться начальная координата движущегося браша. А когда вы объедините дверь и MovingBrush, то этот самый MovingBrush и станет начальной координатой, и, в случае ошибки, дверь опять же будет двигаться неправильно. Расположив все элементы так, как положено, присоедините дверь к MovingBrush'у. Теперь в параметре Target у двери укажите маркер DoorClosed. В параметре Target маркера Door Closed укажите маркер Door Open. Маркер Door Open нацельте обратно на маркер Door Closed. У обоих маркеров в параметре Speed установите значение 4 — дверь будет двигаться в 4 раза медленнее (точнее, будет преодолевать расстояние между маркерами за 4 секунды). У маркера Door Open установите параметр Wait Time равным 4 — дверь задержится в открытом положении на 4 секунды. У маркера Door Closed включите параметр Stop Moving — по достижении этого маркера дверь прекратит двигаться. Ну и наконец — нацельте тот TouchField, который вы создали для двери, на саму дверь. Имейте в виду, что теперь дверь называется не тем именем, которое было задано при создании, а именем MovingBrush'а, к которому вы присоединили ее. Вообще, специально для дверей существует объект DoorController. От TouchField'а он отличается тем, что у него два параметра Target — для двух створок двери.

Финал уровня

Самый последний скрипт — тот, который заканчивает уровень. Делается легко: создайте TouchField, при входе в который прохождение уровня будет завершено (то есть он обозначит область — проход за дверью, муляж телепорта и т.д.). Затем создайте PlayerActionMarker из BasicEntities. Установите маркеру параметр Action на EndOfGame. Дальше как обычно — TouchField нацеливаете на триггер, а триггер — на маркер. TouchField следует разместить в противоположной от входа стороне арены. Также не забудьте оформить его как-нибудь поприметнее, чтобы, перебив всех монстров, не блуждать по уровню, ища заветный TouchField. На картинке — мой вариант данного оформления.

...To be continued

Ну что же — на этот раз вы создали полноценный уровень. На сегодня это все. Ждите следующей статьи — в ней вы научитесь создавать видеовставки на движке игры, соединять разные уровни между собой, создавать собственные моды, а также многим другим возможностям редактора. А пока наслаждайтесь процессом творчества, а заодно зацените, что получилось в итоге у меня. ***Ищите уровень "испешилли от Мании" на нашем компакте.*** ■


Так я оформил финиш. Вы можете сделать так же, а можете создать что-то свое. Считайте это "домашним заданием".



Цикл статей про Operation Flashpoint

Уважаемые читатели, мы приостанавливаем публикацию цикла статей **"Военный конструктор: Редактор Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis"** ввиду того, что в России продажи игры еще не начались. Когда именно выйдет официальная локализация, выпускаемая компанией **"Бука"**, пока точно не определено, но доподлинно известно, что работы ведутся в ускоренном темпе. При этом никто не хочет выкидывать на прилавки "сырой" продукт. Также известно, что в русифицированном варианте выйдет Operation Flashpoint со всеми установленными патчами-"заплатками", так что даже обладатели не слишком мощных машин будут избавлены от проблем с торможением игры.

Мы же со своей стороны обещаем, что, как только коробочки с игрой лягут на прилавки, мы завершим публикацию материалов по редактору (осталось ровно два) и параллельно выложим на компакт все уже опубликованные в журнале статьи. ***В ваших руках окажется уникальное руководство по созданию собственных миссий и кампаний, аналогов которому на русском языке не существует.***



АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН AKA SOLDIER
SOLDIER@IGROMANIA.RU

РЕДАКТОР RED

"КРАСНЫЕ" ИДУТ!

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В прошлом номере мы начали разговор о редакторе уровней RED, с помощью которого можно создавать карты для Red Faction. Сегодня мы продолжим начатое, с тем чтобы вы могли окончательно овладеть навыками работы с RED и научиться создавать такие уровни, которые бы достойно смотрелись на фоне оригинальных.

Редактор	RED
Где взять	Устанавливается с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	Очень высокая
Документация	vbb.volition-inc.com/cgi-bin/Ultimate.cgi
Дополнения	www.redfaction.com

РЕЖИМЫ

В предыдущей статье мы ознакомились лишь с тремя режимами работы редактора: Brush, Texture и Object. Оставшиеся три (Face, Vertex и Group) имеют более узкую направленность. Но это не означает, что пользованием этими режимами можно пренебречь — просто на первых порах можно обойтись и без них. Теперь, когда вы уже владеете основными навыками, пора познакомиться с каждым из этих режимов.

Face

Режим Face (активизируется нажатием комбинации клавиш Shift + F) позволяет вам совершать различные изменения и преобразования над отдельными гранями созданных ранее брашей. Войдя в данный режим, взгляните на командную панель. Там вы увидите ряд кнопок, каждая из которых отведена под определенную операцию, которую вы можете совершать над гранями браша. Перед тем как нажимать любую из этих клавиш, выделите грань (щелкнув на ней левой кнопкой мыши), над которой вы хотите совершить преобразования. Если вам нужно проделать одни и те же операции над несколькими гранями, выделите их поочередно (для этого при выделении всех граней, кроме первой, держите нажатой клавишу Ctrl). Этим же способом вы можете выделять целые группы объектов и брашей.

Вот список важнейших местных операций.

Extrude — сдвиг выделенных граней на небольшое расстояние по одной из осей.

Collapse — перенос по одной вершине от каждой грани, кроме выделенной, в одну и ту же точку, располагающуюся в центре выбранной грани.

Triangulate — раздел выделенной грани на треугольники. Количество образовавшихся треугольников зависит от формы грани (если эта грань имеет прямоугольную форму, она делится на две части).

Pinwheel — раздел выделенной грани на определенное количество равных частей, имеющих общую точку в ее центре (число частей совпадает с количеством ребер у грани, над которой вы совершаете данную операцию).

Mesh Smooth — "полировка" грани.

Stretch — растяжение грани вдоль указанной оси.

Vertex

Пользуясь услугами режима Vertex (Shift + V), вы можете совершать разнообразные операции над вершинами созданных брашей. Операции эти осуществляются через командную панель. Прежде чем производить любую из операций, выделите нужную вершину (или сразу несколько вершин). Далее приводится список основных местных команд.

Weld — совмещение выделенных вершин. При этом важна последовательность выделения — все выбранные вершины перенесутся в ту точку, которая была выделена последней.

Collapse — данная операция является аналогом предыдущей с одним-единственным различием: в данном случае выделенные вершины (их должно быть не больше двух, и они должны принадлежать одному и тому же ребру) переносятся в точку, расположенную в центре ребра, на котором они лежат.

Stretch — перенос вершин вдоль указанной оси.

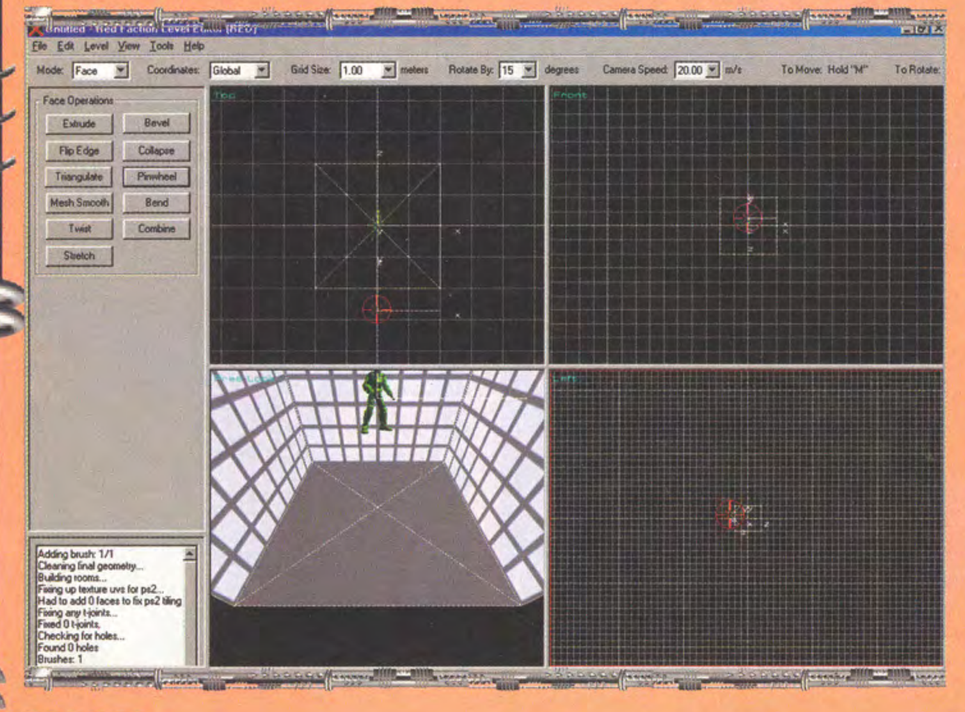
При умелом использовании всех команд и операций, доступных в режимах Face и Vertex, вы можете сооружать браши самой разнообразной и необычной формы.

Group

Находясь в режиме Group (Shift + G), вы можете оперировать группами объектов. Когда вы работаете в данном режиме, в верхней части командной панели (под надписью Groups) отображается список местных групп. Чтобы просмотреть содержимое любой из них, просто щелкните на расположенную рядом с ее названием кнопочку с плюсом.

Всего существует два основных типа групп: Master Groups и User-Defined Groups. Группы первого типа создаются без вашего участия и содержат в себе объекты того или иного вида (к примеру, в состав группы Events входят все события, имеющие место быть в вашем уровне, а в группе Brushes собраны все браши, располагающиеся на вашей карте). Вы можете по названию отыскать и выделить какой-нибудь объект на вашей карте, щелкнув на его имени левой кнопкой мыши.

Иногда имеет смысл объединять браши, объекты или и то, и другое в группы типа User-Defined, с тем чтобы вам было с ними удобнее и проще обращаться. В частности, если вы создаете браш сложной формы, состоящий из нескольких соединенных друг с другом фигур, желательно объединить всех их в одну группу. Тогда вам будет значительно проще их передвигать, да и вообще с ними работать. Не помешает также собрать в одну большую группу браш, служащий шаблоном одной из комнат вашего уровня, и все находящиеся внутри него объекты, чтобы, когда вам понадобится передвинуть ком-



нату, вам не пришлось передвигать каждый располагающийся в ней предмет.



Чтобы создать свою группу объектов, обратитесь к нижней части командной панели и жмите на находящуюся там кнопку **Create**. В появившемся окошке вас попросят ввести имя для группы. Чтобы переименовать последнюю, выделите ее, нажмите на кнопку **Rename** и введите для нее новое название; чтобы удалить — используйте кнопку **Remove**. Чтобы обогатить группу новым объектом, просто найдите последнего на своей карте и, щелкнув на нем левой кнопкой мыши, жмите на кнопку **Add To**. Ну а если вы хотите разом выделить все объекты группы (это бывает нужно, когда вам требуется, скажем, перетащить всех их на другое место), просто дважды щелкните на ее имени в общем списке.

ОТКРЫТЫЕ ПРОСТРАНСТВА

Теперь перейдем к созданию открытых пространств, без которых сложно обойтись как при создании однопользовательской карты, так и в случае с дефматчевым уровнем. Для начала, находясь в режиме **Brush** (**Shift + B**), сконструируйте браш прямоугольной формы, все измерения которого равны 10 метрам (разместите его подальше от уже имеющихся на вашей карте построек). Переключитесь в режим **Texture** (**Shift + T**) и, обратившись к командной панели, выберите из списка категорию текстур **Sky**. На верхнюю грань созданного только что браша наложите подходящую текстуру из выбранной группы (например, sandstorm_top.tga).

В результате верхняя часть неба покроется текстурой, состоящей из нескольких одинаковых рисунков. Нам же нужно сделать так, чтобы из этих рисунков остался только один и занял бы всю верхнюю грань "небесного" браша. Только в этом случае небо будет выглядеть естественно и красиво.

Сделать это можно, воспользовавшись услугами командной панели (находясь в режиме Texture) и нажав на ней кнопку, именуемую **UV Unwrap** (при этом должна быть выделена верхняя грань "небесного" браша). На экране появится одноименное окно, большую часть которого занимает полное изображение выделенной текстуры. На последнее наложена белая рамка прямоугольной формы.

Чтобы передвинуть рамку, выделите ее целиком, наведите на нее курсор мыши и тащите в нужное место, зажав на клавиатуре клавишу **M**. Если вы хотите переместить одну из "рамочных" вершин, щелкните на ней левой кнопкой мыши и, также держа нажатой клавишу **M**, передвигайте ее с помощью курсора мыши.

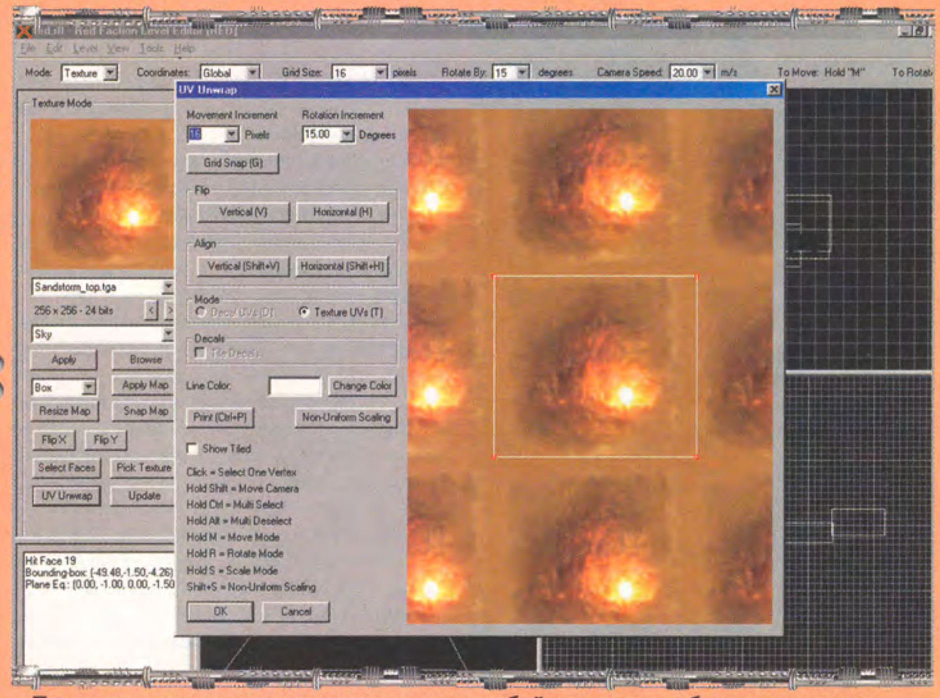
Путем перемещения рамки и ее вершин добейтесь того, чтобы ограниченная ею область заключала только один рисунок текстуры (иными словами, заключенный в рамке рисунок должен быть максимально похож на изображение текстуры, которое вы видите при выборе последней на командной панели).

Что касается оставшихся граней "небесного" браша, то их нужно покрыть какой-нибудь другой текстурой из категории **Sky** (можно взять sandstorm_side.tga). И не забудьте воспользоваться услугами функции **UV Unwrap**, как мы это делали в случае с первой "небесной" текстурой.

Далее активизируйте режим **Object** (**Shift + O**) и, установив камеру внутри "небесного" браша (лучше всего в его центре), добавьте объект **Room Effect**. Зайдите в его свойства (в этом вам поможет комбинация клавиш **Ctrl + P**) и измените значение параметра **Effect Type** на **Sky Room**.

Перейдите в режим **Texture** и выделите те грани брашей, служащих шаблонами помещений в вашем уровне (можно выбрать потолок, если вы хотите, чтобы уровень был под открытым небом), вместо которых вы хотели бы видеть небо. В свойствах каждой выбранной грани в блоке **Flags** отметьте галочкой пункт **Show Sky**. Затем войдите в меню **View**, чтобы посмотреть, как будут смотреться в игре созданные вами открытые пространства, и активизируйте свойства **Render Using Portals** и **Draw Sky**. Наконец, нажмите на **пробел** и смотрите в небеса.





Путем перемещения рамки и ее вершин добейтесь того, чтобы ограниченная ею область заключала только один рисунок текстуры.

ТРИГГЕРЫ

Триггеры являют собой одно из важнейших звеньев RF-картостроения. Правда, и они не принесут вам никакой пользы, если вы будете неправильно их использовать. "Правильное использование" подразумевает под собой связь триггеров с событиями, о которых речь пойдет позже.

Чтобы установить на вашей карте триггер, просто перейдите в режим **Object** и добавьте объект **Trigger Auto**. Затем обратитесь к его свойствам. Одной из важнейших характеристик триггеров является **Shape** (форма триггера), которая может быть либо сферической (**Sphere**), либо прямоугольной (**Box**). У триггера сферической формы имеет смысл настраивать параметр **Radius** (радиус), заключенный в блок **Sphere Size**. Для прямоугольных триггеров предусмотрены следующие характеристики (все они находятся в блоке **Box Size**): **Width** — ширина триггера, **Depth** — длина и **Height** — высота.

Другим важным свойством любого триггера является **Activated By**, определяющее, кто может активизировать данный триггер: **Players Only** — только играющий, **All Objects** — любой игровой объект/субъект, **Linked Objects** — только те, кто связан с этим триггером (о том, как и для чего связывать триггер с другими объектами, читайте ниже), **AI Only** — исключительно ваши враги, **Player Vehicle Only** — только игрок, управляющий каким-либо средством передвижения.

Параметр **Trigger Resets ... Times** определяет, сколько раз может срабатывать данный триггер (при значении **-1** число раз не ограничено). Характеристикой **Trigger Resets after ... Seconds** устанавливается, через какое время (в секундах) "использованный" триггер снова станет работоспособным.

Кроме того, в нижней части окна свойств помещается ряд пунктов, выбрав один из которых, вы задаете тип триггера:

Is Auto Trigger — автоматический триггер (триггер такого вида срабатывает, как только загружается карта, где он установлен);

Use Key is Required to Activate Trigger — триггер, срабатывающий в том случае, когда играющий нажимает на него, используя клавишу Enter (этот вид триггеров используется при создании кнопок и переключателей);

Player Weapon Activates Trigger — триггер, активизирующийся при выстреле в него из любого оружия.

Если ни один из пунктов не выбран, триггер будет активизироваться тогда, когда один из субъектов, входящих в список, обозначенный характеристикой Activated By, попадет в зону действия триггера.

Если вы хотите все время видеть зону действия триггера (работая в редакторе), отметьте галочкой пункт Always Show Range, расположившийся в самом низу окна свойств.

Чтобы связать триггер с другими объектами, нажмите на кнопочку с надписью Links, находящуюся в правом нижнем углу окна свойств. После этого на экране появится окно Object Links, где и осуществляется связь между триггером и другими объектами. Для того чтобы организовать такую связь, в верхнем поле для ввода (New Link) укажите уникальный идентификационный номер объекта (UID), с которым вы хотите связать триггер, после чего нажмите на расположенную рядом кнопку с надписью Add. В местный список связей (Current Links) сразу же добавится заметка о только что произведенной связи, а связанные объекты соединятся синей линией.

Чтобы определить UID любого объекта, достаточно щелкнуть на нем левой кнопкой мыши и обратить свой взор на статусную панель — число, следующее за надписью "UID:", и есть тот самый идентификационный номер.

Есть и другой, более простой способ связи объектов между собой (пользуясь этим способом, вы можете связывать не только триггеры и события, но и любые другие объекты, которые только имеет смысл связывать). Для этого выделите объекты, которые вы хотите связать, и нажмите на клавиатуре клавишу K.

Вернемся к изучению окна связей триггера. Чтобы удалить какую-либо связь, просто выберите ее в списке и нажмите на кнопку Delete. Если же вы желаете просмотреть свойства связанного с триггером объекта, после его выбора жмите на кнопку Properties.

События

Исключительно важную роль в RED играют так называемые события, каждое из которых происходит в вашем уровне, как только действует связанный с ним триггер. К одному триггеру могут быть привязаны сразу несколько событий (при этом вы должны каждое из них поочередно связать с триггером), которые произойдут одновременно, как только случится активация.

События бывают разные: какие-то заставляют ваших врагов совершать различные действия, другие позволяют менять музыкальное сопровождение вашего уровня, переносить играющего на другую карту и т.д.

Чтобы обогатить ваш уровень событиями, прежде всего перейдите в режим Object и выберите на командной панели группу объектов Event. Она состоит из пяти подгрупп: AI_Actions, Catalysts, Level, Modifiers и Special.

Следует заметить, что все события, независимо от того, к какому классу они принадлежат, имеют свойство Delay, которое определяет, через сколько секунд после действия триггера, связанного с данным событием, оно даст о себе знать. Кроме того, некоторые события имеют свои специфические свойства. Здесь же в свойствах вы можете менять тип события (Event Type), что позволяет вам изменять назначение последнего без его удаления.

AI_Actions

Перейдем к тщательному изучению групп событий. В первой из них (AI_Actions) сосредоточены всевозможные действия, совершаемые вашими врагами (а также другими субъектами на вашей карте) в случае, если сработает связанный с одним из этих событий триггер (все местные события должны быть связаны не только с триггерами, но и с субъектами, к которым они относятся). События связываются с другими объектами точно так же, как это делают триггеры. Вот список основных событий данного класса.

Goto — субъект, связанный с данным событием (таких субъектов может быть несколько), направляется к месту, занятому последним. Пометьте галочкой пункт Run в свойствах события, если хотите, чтобы персонаж бежал. Чтобы заставить его передвигаться, все время смотря на вашего персонажа, включите опцию Always Face Player. Если же вы хотите, чтобы по окончании движения герой повернулся к вам лицом, отметьте галочкой пункт Face Player When Finished.

Drop_Weapon — персонаж бросает свое оружие.



С помощью событий можно даже научить врагов сдаваться, когда они видят, что превосходство не на их стороне.

Goto_Player — субъект приближается к вашему герою. Отметьте галочкой пункт Run в свойствах события, если хотите, чтобы он бежал.

Follow_Player — субъект следует за играющим по пятам.

Look_At — персонаж рассматривает объект, идентификационный номер которого задается параметром Look_At UID.

Set_AI_Mode — герой меняет свое поведение на то, что указывается в качестве значения параметра AI_Mode.

Set_Friendliness — субъект меняет свое отношение к вам. Новый тип отношений задается характеристикой Friendliness.

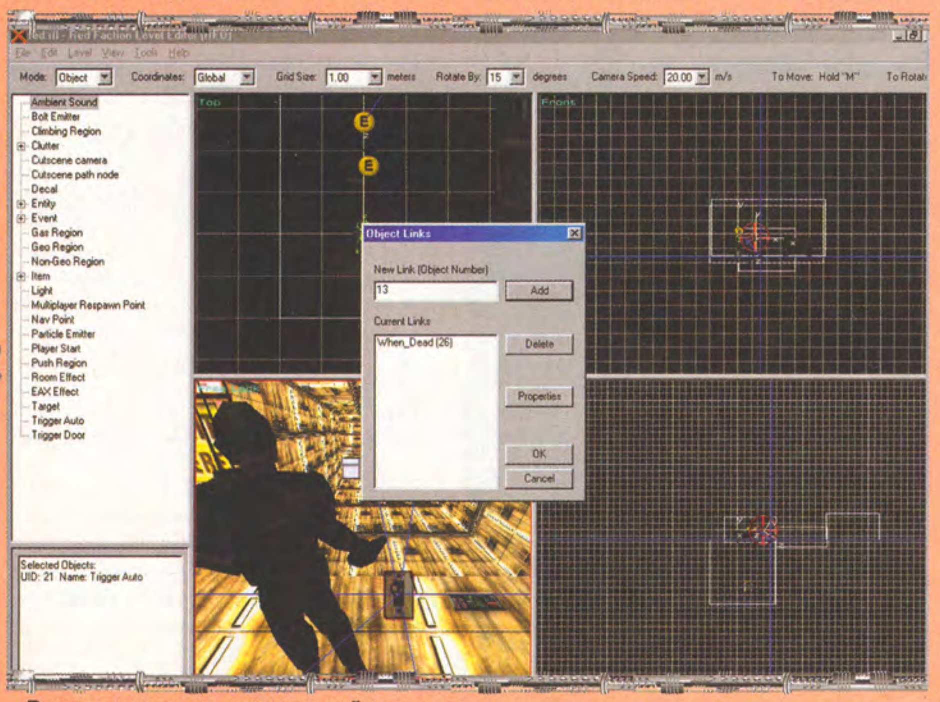
Shoot_At — герой единожды стреляет из своего основного оружия в то место, где установлено событие.

Shoot_Once — персонаж стреляет из своего основного оружия один раз в произвольном направлении.

С помощью всех этих событий вы можете обучить уму-разуму своих врагов и научить их двигаться, а то ведь сами они с места сдвинуться не додумаются.

Catalysts

Во второй группе, которая именуется Catalysts, расположились так называемые события-катализаторы, функция которых сводится к наложению дополнительных условий, при которых может быть выполнено какое-то другое событие на вашей карте (последнее должно быть связано с соответствующим ему событием-катализатором). При этом сохраняется следую-



В центре экрана — окно связей триггера.

щее условие: событие, связанное с "катализатором", произойдет и в том случае, если закончится отведенный ему запас времени (тот, что задается параметром Delay). Далее приведен список тех событий данного класса, которые представляют для нас наибольший интерес.

When Dead — событие (таких событий может быть и несколько), связанное с данным, может произойти в случае, если все "подчиненные" первому из них субъекты/объекты будут стерты с лица земли.

When_Enter_Vehicle — событие случится, как только вы заберетесь в кабину какого-либо транспортного средства (при этом связывать последнее с событиями не нужно).

When_Hit — связанное с данным событие произойдет, когда вы раните любого субъекта, "подчиненного" первому из них.

When_Life_Reaches — связанное с данным событие случится, если "прикрепленные" к первому из них субъекты поправят свое здоровье до определенного уровня, заданного характеристикой Life.

When_Try_Exit_Vehicle — это событие даст о себе знать, как только вы попытаетесь выбраться из кабины транспортного средства, в котором вы пребываете.

Level

В группе Level собраны события глобального характера, то есть влияющие не на отдельных объектов/субъектов, а на игровой процесс в целом.

Alarm — сигнал тревоги.

Alarm_Siren — сирена.

Explode — взрыв. Вы можете настроить его радиус (для этого подредактируйте значение параметра Radius) и силу (Damage). Если вы хотите, чтобы при взрыве применялась технология GeoMod (то есть все, что находится в радиусе взрыва и поддается разрушению, было разрушено), отметьте галочкой пункт Do Geomod.

Load_Level — загрузка карты, указанной в качестве значения параметра Filename, входящего в список свойств данного события. Используя данное событие, вы можете создать целый игровой эпизод, состоящий из ряда последовательных миссий.

Music_Start — проигрывание музыки из любого *.wav-файла, заданного характеристикой Filename. Файл этот можно прослушать, нажав на кнопку Preview в свойствах события (если вам надоело его слушать, пользуйтесь кнопкой Stop_Preview).

Music_Stop — окончание проигрывания музыки.

Play_Sound — проигрывание звукового эффекта. Параметром Min Dist задается минимальная дистанция (в метрах), на которую распространяется звук. Источник, откуда раздается звуковой эффект, определяется характеристикой Speaker UID путем указания UID нужного объекта/субъекта.

Remove_Object — немедленное уничтожение объекта/субъекта, связанного с данным событием.

Modifiers

С помощью событий класса Modifiers вы можете проделывать различные операции над субъектами (в том числе и над Паркером), располагающимися на вашей карте (соответственно, и связывать эти события нужно с теми или иными персонажами). Перед вами список важнейших представителей этого класса.

Continuous_Damage — связанный с данным событием субъект (таких субъектов может быть несколько) будет каждую секунду своей жизни, вплоть до самой смерти, подвергаться урону, который определяется параметром Damage Per Sec.

Give_Item_To_Player — играющий получает вещь, название которой задается характеристикой Item Type.

Heal — субъект, связанный с данным событием, получает бонус к своему здоровью, который задается параметром Life Delta. Если вы хотите, чтобы при этом лечению подвергался и ваш герой, включите опцию Apply to player.

Make_Unvulnerable — связанный с этим событием персонаж становится неуязвимым на время (в секундах), указанное параметром Duration.

Set_Gravity — замена гравитации на ту, что указана в качестве значения характеристики Gravity.

Switch Model — смена модели субъекта, связанного с данным событием. Имя файла с новой моделью задается параметром Filename.

Teleport — связанный с этим событием субъект телепортируется в то место, где помещается событие.

Teleport_Player — играющий телепортируется в точку, которая служит месторасположением события.

Special

Последняя группа событий — Special — позволяет вам обогащать ваш уровень некоторыми специфическими событиями.

Defuse_Nuke — это событие делает играющему небольшую гадость, заставляя его обезвреживать мощную взрывчатку. Если это окажется ему не под силу, герою придется проститься с жизнью.



Display_Fullscreen_Image — появление на экране картинки во весь его размер. Файл, содержащий данный рисунок, должен иметь формат *.pcx, а его имя должно быть прописано в качестве значения параметра Filename.

Правила создания мультиплеерной карты

Чтобы создать мультиплеерную карту, вы должны первым делом расставить Multiplayer Respawn Point'ы (точки, где "рождается" игрок после того, как его убили). Если ваша карта предназначается для командного боя или захвата флага, вы должны указать в свойствах расставленных точек, к какой из двух команд они относятся. Во втором случае не забудьте также установить на карте флаги "синей" и "красной" команд (flag_red и flag_blue) в глубине их баз. Флаги, а также другие мультиплеерные объекты относятся к группе Item. Не будет лишним соорудить подставки под флаги (base_blue — подставка для синего флага, а base_red — для красного). Вход на территорию каждой команды можно украсить соответствующими знаменами (у входа на базу "синих" можно повесить знамя CTF Banner Blue, а у "красных" — CTF Banner Red).

Ну и конечно, уровень нужно правильно сохранить. О том, как это делается, рассказано в предыдущей статье.

Полезные мелочи

Если вы хотите создать приставную либо веревочную лестницу или же участок стены, по которому играющий может карабкаться, вам на помощь придет объект Climbing Region. Данный объект представляет собой невидимую, но ощутимую для игрока прямоугольную область, где он может проявлять свои альпинистские способности. Установив Climbing Region, посетите окно его свойств и подберите подходящие значения для характеристик Type, Width, Depth и Height. Первой из них определяется тип "области карабканья" (от типа зависят только звуки, раздающиеся при карабкании героя). Три последующих параметра задают соответственно ширину, длину и высоту области.



Величина Climbing Region не должна превышать размеры стены (или лестницы), по которой может карабкаться герой, иначе он, находясь в "области карабканья", сможет путешествовать по воздуху.

■ ■ ■

На этом основной курс ознакомления с редактором RED заканчивается. Не бойтесь исследовать меню редактора и всячески экспериментировать над игровыми объектами, меняя их свойства: это поможет вам глубже разобраться в возможностях редактора, которые практически безграничны (чтобы их все описать, не хватит и целого журнала). И не забывайте присылать нам плоды своего творчества — наиболее удачные карты будут увековечены ***на нашем компакте***. Удачного вам картостроительства! ■



В *одиннадцатом номере "Мании" за 2001 год* мы рассматривали тему создания модификаций для популярных игр. Отзывов на тот материал пришло много. Мы все детально изучили и вычленили наиболее популярные вопросы. Оказалось, что вас больше всего интересует проблема программирования ботов для трехмерных шутеров. Тупоголовых болванчиков, создаваемых другими (пускай и профессионалами), зачастую "не хватает" для обеспечения должного комфорта игры. Да и научить ботов играть на собственной карте — задача не из простых. Так что тема сегодняшней статьи — боты. Мы не будем изобретать велосипед, описывая программирование скриптов конкретных видов ботов (читайте мануалы, написанные создателями). Мы опишем основные принципы, из которых нужно исходить, "кодируя" поведение компьютерного оппонента (бота, но не монстра) на уровне. Усвоив урок, вы — освоив сам процесс кодинга — без труда создадите вполне приличного болванчика.



Artificial Intelligence или Artificial Idiot?

Прежде всего вы должны решить, что из себя будет представлять ваш бот. Возможные варианты: пушечное мясо для зарядки по утрам (Artificial Idiot), коварный DM-оппонент, грамотный CTF/Teamplay партнер или... что-то еще. Подобные мысли просто обязаны возникнуть у любого творца ботов. Ведь не станете же вы создавать болванчика, а потом перекраивать готовый код? Итак, из вышесказанного можно сформулировать важный постулат. **Никогда не делайте бота для незаконченной игры.** Если ваша модификация находится на ранних стадиях развития и вы только приступили к дизайну уровней, за ботов браться рановато. Вот когда задумка оформится, куколка прорвется и на свет появится симпатичная бабочка... Значит, настало время подумать о ботах. Не раньше!

Вариации на тему

Давайте рассмотрим, чем основные виды ботов отличаются друг от друга. Ведь исходя из этого знания и стоит подходить к вопросу программирования AI.

Artificial Idiot

Как правило, поддерживает все режимы игры, но непроходимо туп. Двигаться правильно не может, стенки обходить не умеет, стоит себе и стреляет... Можно использовать вместо тира.

DM-оппонент

Вот тут при программировании придется попотеть. Прежде всего, такому боту необходимо хорошее знание уровня, умение использовать все оружие, устраивать засады. Он должен уметь кемперить и, как это ни странно, отказываться от некоторых предметов, чтобы самому не наткнуться на засаду, которую по вашей воле устроил другой бот или игрок. Причем выглядеть это должно по-честному. Скажем, если вполне логичным выглядит то, куда побежал бот после своего респавна (к ближайшему хорошему оружию или другому полезному предмету), то умение "чуять" противника, который стоит за углом, и обходить все засады вызывает противоречивые эмоции. Представляете дуэль двух "идеальных" ботов: один бегает, другой его ждет за ящиком (и так всю дорогу). С одной стороны, хорошо, что бот такой умница (на самом деле ничего особенно умного тут нет), а с другой — явно проглядывает читерство со стороны бота.

В процессе создания DM-бота вам придется столкнуться с таким понятием, как приоритет. В данном случае под этим термином следует понимать желание бота взять тот или иной предмет или напасть на того или иного игрока. Создание кода, оптимального с точки зрения приоритетов бота по отношению к предметам, выглядит примерно следующим образом. Каждый тип предмета (причем не только по виду оружие-броня-здровье, но и по тому, какое это оружие, броня и т.д.) индексируется (т.е. ему присваивается порядковый номер), а затем создается числовая таблица приоритетов, где каждому значению индекса предмета соответствует значение приоритета. Это наиболее удобный способ кодинга. Можно, конечно, отдельно прописывать приоритеты для каждого "операбельного" предмета на уровне, но это более трудоемко, а сам метод — менее гибок.

Алгоритм может выглядеть приблизительно так:

Пример 1: Если никого не видно — И — Если хочется взять предмет — И — Если идти за предметом не более N числа шагов — Итог — ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ.

Пример 2: Если видно игрока — И — Если здоровья больше половины — И — Если у бота неплохое оружие (перечень такого оружия) — Итог —НАПАСТЬ НА ИГРОКА.

Как видите, все довольно просто. Но неплохо бы вставить в эти условия некоторый элемент неожиданности. Скажем, во втором примере была бы уместна такая строка: "если случайное число имеет значение от 0 до 0.9". Во всех случаях, когда некое случайное число больше или равно 0.9, бот будет игнорировать игрока (или любого другого потенциального оппонента).

Полезные ссылки

www.gameai.com — неплохой сайт по программированию AI. Есть статьи как для новичков, так и для профессионалов.

www.gamedev.net/community/forums/forum.asp?forum_id=9 — доска объявлений сайта gamedev.net, раздел AI.

www.botepidemic.com — ведущий игровой сайт, посвященный ботам.

http://bots.internet.com/s-game1.htm — крутейшая страница чуть ли не про всех ботов.

www.flipcode.com — шикарный сайт по программированию.

www.gamedev.net — тоже неплохой сайт по программированию.

www.gamasutra.com — хорошие статьи, написанные хорошими программистами. Стоит почитать.

http://bot.counter-strike.net — боты для Counter-Strike. ■

После того как бот либо выполнил поставленную задачу (взял предмет или убил кого-то), либо решение этой задачи становится невыполнимым (предмет взял кто-то еще или враг скрылся), следует переназначить цель для бота. Далее программа выбирает путь до цели, если она есть (об этом ниже), или же бот начинает просто бродить в каком-то случайном направлении, пока не наткнется на что-то интересное.

CTF/Teamplay

Все вышеописанное для DM-ботов подходит и для CTF/Teamplay ботов. За исключением того, что бот должен узнать понятие "команда". Мало просто бродить по уровню и гасить подряд всех врагов и не гасить "друзей". Вот пример для наглядной демонстрации действия команд. Скажем, у вас мало здоровья, и вы бежите за аптечкой (например, "мегой"), а в это время бот из вашей команды, который находится снизу, делает рокет-джамп и забирает у вас вожделенную аптечку из-под носа. "Абыдно, да?" Научить ботов командному духу вряд ли получится (даже у профессионалов ботостроения с этим пока проблемы), но исключить такие казусы можно и даже нужно. В данном случае пример алгоритма (псевдокод) выглядит следующим образом.

Пример: Если виден хороший предмет — И — Если нет врагов — И — Если рядом нет друзей, которые смотрят в сторону объекта и направляются к нему — Итог — ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ.

Конечно, бывают и такие случаи, когда 3-я смысловая (т.е. не "И") строчка должна игнорироваться. Например, если бот подошел ближе всех к вражескому флагу и у него нехватка здоровья.

Class-based Games

Как правило, class-based games ассоциируются у нас с Counter-Strike, поэтому и рассмотрим поведение бота на его примере. На самом деле, Counter-Strike недалеко ушел от CTF. Вернее, он является его усложненным вариантом. Труднее всего научить бота не лезть на рожон, а вымуштровать его прятаться в темных углах, осторожно передвигаться. Обычно авторы на эти обстоятельства на обращают внимания... Купив первый пистолет, боты бросаются в бой. Вот и получается банальность вроде "стенки на стенку". На самом деле понятие "класс" довольно условное. То есть на игрока накладываются ограничения в оружии, броне, здоровье и скорости. В Counter-Strike важнее всего оружие, поэтому поведение бота и должно зависеть от ствола, который он прикупил. Если, скажем, у бота снайперка, то ему не следует идти в атаку в первых рядах и лезть грудью на амбразуру.

Расставление путей

Боты, какими бы умными они ни были, все равно полностью зависимы от человека. Одной из сторон этой зависимости является расставление путей (вейпоинтов). На карте по всему ее внутреннему периметру устанавливаются точки (узлы), которые линкуются между собой, и получается как бы связанный путь. Расставляя вейпоинты, нужно соблюдать определенные правила:

1. Следующий вейпоинт должен быть виден из текущего.
2. Расстояние между соседними вейпоинтами не должно превышать n-ного кол-во единиц.
3. Расстояние между вейпоинтами не должно быть меньше m-ного кол-ва единиц (слишком частая расстановка может привести к необоснованным затратам системных ресурсов и глюкам).
4. Старайтесь не делать один вейпоинт на краю стены, а другой — уже на полу под стеной.
5. Труднодоступные места (нычки и т.д.) нужно "обработать" особенно тщательно (побегать, попрыгать, обойти каждый уголок).

Большинство из уже существующих ботов поддерживают установку вейпоинтов вручную. Запускается игра в режиме debug, и играющий бегает по всей карте, а в это время автоматом ставятся вейпоинты. Преимущество данного метода — в его экономии. Недостаток — как правило, все боты будут пытаться пробежать по заранее известному пути, чуть ли не становясь в очередь, как за колбасой. Сделать грамотные пути таким способом можно, но довольно трудно.

Альтернативой такому тупому "маршу по уровню с обучением" может служить полностью автоматизированное конструирование вейпоинтов. Специальная программа загружает карту, делит е на кубы некоторого размера, ищет в пределах каждого пол, и если он есть — устанавливает на нем вейпоинт. Тут у ботов появляются неограниченные возможности выбора пути — "хошь" прямо, "хошь" левее или правее. При этом используются другие алгоритмы выбора пути, нежели в методе, описанном выше. Впрочем, и тут приходится сталкиваться с проблемами. Например, боты из-за обилия возможностей и при неправильном кодинге AI будут бессмысленно носиться по уровню, начисто позабыв о конечной цели и методах ее достижения.



На этой ноте мы закончим наш сегодняшний разговор о программировании ботов. Возможно — если просьб с вашей стороны будет достаточно — мы еще вернемся к проблеме ботостроения в следующих номерах "Мании". А пока осваивайте кодинг и, исходя из принципов, изложенных выше, программируйте компьютерных болванчиков по своему усмотрению. И пускай ваши боты пореже застревают в стенах... ■

Vic
(vic@captured.com)
при участии Алексея Макаренкова
(makarenkOFF@igromania.ru)

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Новый Pentium 4 2,2 гигагерц

7 января 2002 года корпорация Intel официально представила Pentium 4 2,2 гигагерц. Одновременно с этим событием на полки магазинов по всему миру поступили готовые системы, основанные на этом передовом процессоре. Новый пентиум основан на ядре Northwood, содержит кэш L2 объемом 512 Кб и изготавливается по технологии 0.13 мкм. На данный момент P4 2,2 ГГц продается по цене $562 в оптовых партиях от 1000 штук, и, соответственно, розничную цену можно предположить в пределах 580-600 у.е. Полное название процессора звучит как Intel Pentium 4A. Индекс "A" обозначает изготовление по 0,13-микронной технологии.

По сообщениям западных коллег, уже успевших протестировать P4 2,2 ГГц Northwood, — данный процессор характеризуется пониженной теплоотдачей и средним приростом производительности в 5-10% (по сравнению со старым ядром Willamette). Со своей стороны, Intel предлагает ознакомиться с результатами теста SPEC CPU 2000, который в паре с Windows XP продемонстрировал 711 балов на бенчмарке SPECint_base2000 (целочисленные вычисления) и 766 балов на SPECfp_base2000 (вычисления с плавающей точкой). Если я не ошибаюсь — это своеобразный рекорд среди систем настольного класса.

Видеоакселератор для PDA

Рынок карманных компьютеров развивается сумасшедшими темпами и, похоже, начинает привлекать внимание крупных, *"настольных"* компаний. Лучшее доказательство тому — недавний анонс графического ускорителя ATI IMAGEON 100. Это микрочип, поддерживающий полноценное декодирование MPEG-4 и аппаратно ускоряющий некоторые функции 2D-графики (быстрая прорисовка экрана, сглаживание и кэширование шрифтов, масштабирование, полупрозрачность (alpha blending) и многое другое). IMAGEON 100 оборудован встроенной памятью SRAM объемом 384 Кб. Стандартно она рассчитана на стандартное расширение КПК — 240x320 с двойной буферизацией, однако контроллер внешней SRAM позволяет расширить объем видеопамяти для поддержки других графических режимов — вплоть до 800x600, 16 бит (65536 цветов). Немаловажным плюсом чипа является поддержка фирменной технологии энергосбережения ATI POWERPLAY.

На сегодняшний день интерфейс SRAM получил очень широкое распространение и фактически является негласным стандартом рынка PDA. Соответственно, чип IMAGEON 100 теоретически должен быть аппаратно совместим с уже имеющимися платформами Intel StrongARM, NEC MIPS, Motorola DragonBall, Hitachi SH и др. Серийное производство ускорителя начнется в первом квартале 2002 года, и некоторые производители уже успели объявить о намерении использовать ATI IMAGEON 100 в новых моделях КПК.

20 гигабайт MP3

SONICBlue анонсировала новую модель MP3-плеера Rio Riot со встроенным жестким диском. Решив не размениваться по мелочам, инженеры компании встроили в новинку 20-гигабайтный жесткий диск и LCD-экран с разрешением 240x160 пикселей.

Особый упор в анонсе делается на тот факт, что встроенный носитель способен хранить примерно 5 000 песен или 400 Audio CD. Для систематизации такого количества информации специалистами SONICBlue был разработан специальный визуальный интерфейс Rio LogiTrack. Фактически внутри Rio Riot находится небольшая специализированная операционная система, способная быстро сортировать, копировать и переименовывать большие группы MP3-файлов. Оригинальной особенностью LogiTrack является интеллектуальный менеджер Rio DJ, способный самостоятельно составлять плейлисты, основываясь на музыкальных предпочтениях пользователя (по году, по жанру, по исполнителю и т.д.). Работу с графическим интерфейсом Rio LogiTrack облегчает уже упомянутый мною LCD-экран, а также специальная система управления, состоящая из четырехпозиционного джойстика, колесика прокрутки и двух кнопочек.

Приблизительная цена Rio Riot объявлена в районе $440 или 449 евро. В широкой продаже плеер появится в феврале.

Внешняя звуковая карта от Creative

Оригинальную идею организации компьютерной звуковой системы предложила компания Creative. Аудиоплата Sound Blaster Extigy выполнена в виде внешнего блока, подключающегося к компьютеру посредством интерфейса USB.

Extigy способна работать с многоканальным звуком в стандарте Dolby 5.1 и имеет встроенную поддержку EAX ADVANCED HD (эффекты Audio Clean-Up, Time-Scaling, DREAM). С помощью технологии CMSS (*Creative Multi-Speaker Surround*) владельцы SB Extigy смогут насладиться высококачественным стереозвуком на обычных наушниках и двухколоночных аудиосистемах (как альтернатива дорогой 5.1-акустике).

Количество разъемов, имеющихся у Extigy, просто ошеломляет. Неудивительно, что Creative решилась на выпуск внешней звуковой карты — расположить все это многообразие на пятидюймовой планке просто невозможно. На передней панели находятся оптический вход (например, для подключения DVD-плеера) и выход (как вариант — на MiniDisk-плеер), линейный вход (CD-плеер или Nomad JukeBox), микрофонный вход, выход для наушников, а также разъем для пульта дистанционного управления. На задней панели уютно разместились вход



и выход для MIDI, SPDIF-вход, цифровой выход (скажем, для подключения колонок Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D) и три разъема для подключения внешней 5.1-акустики или усилителя.

По предварительным прогнозам, Creative Sound Blaster Extigy появится на полках магазинов уже в конце января по средней цене в $150. И думаю, примерно еще через месяц новинка доберется до заснеженной России. Вполне вероятно, что в то же время вы сможете прочитать полноценный обзор на страницах нашего "Железного Цеха".

32x CD-R болванки. Их есть у Fuji...

Новость одной строкой. В Москве появились



первые модели CD-ReW приводов (Plextor 32x/12x/10x W2110TA), способные писать CD-R диски на скорости 32x. И все счастливые покупатели, сгоряча затарившиеся новой писалкой, уже успели столкнуться с одной небольшой, но чрезвычайно неприятной проблемой. На данный момент в столице нашей Родины практически невозможно купить 32x болванки, а модерновые x24 на такой скорости пишутся с вероятностью 1 из 10 (то есть из десяти дисков запишется только один).

Чутко реагируя на проблемы российских пользователей в частности и на пожелания мировой аудитории в целом, компания **Fuji Photo Film USA** представила новую линейку CD-R носителей — **Glow Discs**.

Новые болванки имеют емкость **700** Мб (или **80** минут **Audio CD**) и легко записываются на скоростях **1x-32x**. В продаже **Glow Discs** появятся примерно в первом квартале **2002** года по средней рекомендованной производителем цене в $9,99 за упаковку из **10** штук.



В белом венчике из роз впереди Иисус GeForce...

Еще одна небольшая, но очень важная новость. Близится день очередной локальной революции в мире графических акселераторов. Пятого февраля сего года компания **NVIDIA** должна представить широкой общественности очередной чип из серии **GeForce**. За глаза новинку все уже называют **GeForce 4**, и общее мнение сходится к тому, что "когда он войдет — все лягут". Склонен согласиться с общественностью. Если уж **NVIDIA** не сможет — то, как говорится, никто не сможет.

Пока представители компании играют в партизанов и категорически отказываются комментировать грядущий выпуск **GeForce 4**, нашими агентами в Панаме была добыта ценная информация (ценою жизни одного из менеджеров **NVIDIA** :)), достоверно указывающая на то, что в новом **GPU** будет увеличено количество конвейеров (с четырех до шести), значительно подрастут частоты чипа и памяти и в лучшую строну изменится алгоритм сглаживания. Также из непроверенных источников поступили сведения, что в платах с **GeForce 4** будет использован интерфейс **AGP 8x**, однако в силу отсутствия на рынке соответствующих системных плат данную информацию стоит подвергнуть сомнению.



Новые iMac — красота вечна

Было время, когда о компании **Apple** говорили в прошедшем времени. Когда "яблочники" всего мира копили деньги на огромный братский венок и преждевременно седели при мысли о миграции на **PC** и **Windows**. Было... И прошло, ибо благодаря возвращению в Apple **Стивена Джобса** засохшая яблоня вновь расцвела пышным весенним цветом. Успех **iMac** стал для компании настоящей манной небесной. В свое время Европу потряс настоящий бум — все хотели иметь у себя дома стильный, компактный и чрезвычайно простой в использовании компьютер. Ошалевшая от успеха **Apple** одно время даже не могла справиться со спросом, и люди ждали месяцами свой "земляничный" моноблок с надписью **iMac**.

Стив Джобс считает, что пришло время повторить былой успех. И, разумеется, на этот счет у него имеются вполне определенные идеи. "Сегодняшний день — это официальный день смерти **ЭЛТ-мониторов**", — говорит Стивен Джобс. Отныне **iMac** не будут комплектоваться экранами с электронно-лучевыми трубками. Настало время новой технической революции!

Судя по скриншоту — **iMac 2002** больше напоминает настольную лампу, нежели компьютер. Дизайн определенно рассчитан на то, чтобы окончательно перевести компьютер из разряда сложной цифровой техники в разряд заурядного бытового устройства. Внутри "лампы" находится процессор **G4 800** МГц, жесткий диск объемом **60** Гб, видеокарта **GeForce2 MX 32** Мб, **5** портов **USB**, **2 FireWire** порта, встроенная сетевая карточка **Ethernet 10/100** Мбит, пишущий **DVD** (ого!) и активные колонки. Диагональ **TFT**-экрана — **15** дюймов. Примерная стоимость такого комплекта — **1800** долларов. Младшая модель с **700** МГц процессором, **40** Гб HDD, **CD-RW** вместо **DVD-RW** и без колонок обойдется вам в $1299.

В эту ночь решили самураи закупить процессор у Intel...

В солнечной Японии все хорошо. Об этом сообщают нам наши корреспонденты, случайно забредшие в небольшой токийский магазинчик компьютерной техники. По достоверным данным, страна Восходящего Солнца начала продажи процессоров **Athlon XP 2000+**, **Northwood Pentium 4 2/2,2 ГГц** и **Celeron 1,3 ГГц** намного раньше их официального анонса. И пока мы тут лохматили бабушку и пили за здоровье Деда Мороза — хитрые самураи вовсю скупали свежайшие и самые производительные процессоры в мире.

Вот так вот. Сплю и вижу презрительный разрез глаз какого-нибудь японского тинейджера, читающего нашу рубрику *"Разумный компьютер за разумные деньги"*... ■

Разумный компьютер за разумные деньги

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Хочу обратить внимание наших постоянных читателей на появление новой категории, условно названной мною "минимальная конфигурация". Та самая "минимальная", о которой так любят писать разработчики компьютерных игр. Идея проста — попытаться собрать готовый компьютер в минимально возможную сумму. Прошу заметить, что мы впервые решили скомпоновать полноценную конфигурацию, включив в нее все необходимое — вплоть до мышки и клавиатуры. Получившаяся сумма в 450 у.е. нас, прямо скажем, порадовала. Конечно, это не предел, и возможно, в будущих выпусках мы сможем довести планку до 400 у.е. или даже до 350 у.е.! Однако на данный момент нашим главным соображением было собрать именно ИГРОВОЙ компьютер. То есть такой, на котором удастся запустить игру выпуска 2001-2002 года и даже немного в нее поиграть.

Опять выросли цены на память DDR и SDRAM. То, что вчера стоило копейки и продавалось на развес, сегодня вновь составляет отдельную статью затрат при покупке нового компьютера. Как следствие, оперативная память в категории "Дешево и сердито" уменьшилась с вольготных 256 Мб до необходимых 128 Мб. Немного подросли в цене процессоры Pentium 4 и чуть-чуть подешевели материнские платы.

В продаже появился чипсет Intel 845D. Напомню, что это i845, способный работать с памятью DDR. Теоретически этот набор должен значительно увеличить производительность недорогих конфигураций на основе Pentium 4, и возможно, со временем мы задействуем его в категории "Смерть тормозам".

"Минимальная конфигурация"

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Iwill KV200 (Socket-A, VIA KT133, Sound, ATA66, ATX)	58
Процессор: AMD DURON 700MHz (200 MHz, Socket A)	35
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	3,5
ОЗУ: SD-RAM 128 Mb (pc-133)	27
ПЗУ: 20, 4 Gb Samsung SV2002H UDMA100	71
Видеоплата: 32Mb AGP GeForce 256 SDRAM	40
Дисковод 1: CD-ROM 48-sp Cyber	27
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MidiTower Case RL112A ATX	27
Монитор: 15" Samtron 56E (0.24, 50-120Hz, 1024x768-80Hz)	142
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	1,74
Колонки: Dialog M-691bc 120W	5
Итого:	**451,74**

"Дешево и сердито"

Категория до 500$

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Epox EP-3PTA (Socket370), i815EP, AGP, Audio ATX	76
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box)	56
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	30
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	94
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	66
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Итого:	**397**

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7AJA2-100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	77
Процессор: AMD DURON 800MHz (200 MHz, Socket A)	47
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	30
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	94
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	66
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Итого:	**392,5**

"Смерть тормозам..."

Категория до 1000$

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-9BJA (Socket478, i845, ATA100, AGP, Audio, ATX)	116
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	141
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	12
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	57
ПЗУ: 40.8 Gb Seagate Barracuda ATA IV ST340016A ATA100 7200rpm	109
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti	88
Дисковод 1: CD-ReW Mitsumi 16x/8x/40x CR4808 (IDE) OEM	77
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S508 (P4 Ready) ATX, 250w	60
Итого:	**670**

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Chaintech CT-7VJDA (SocketA, VIA KT266A, ATA100, AGP, Audio, ATX)	94
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	82,5
Вентилятор: Thermaltake "Volcano II" DU0462-7	7
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	71
ПЗУ: 40.8 Gb Seagate Barracuda ATA IV ST340016A ATA100 7200rpm	109
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti	88
Дисковод 1: CD-ReW Mitsumi 16x/8x/40x CR4808 (IDE) OEM	77
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	60
Итого:	**598,5**

"Тебя я видел во сне..."

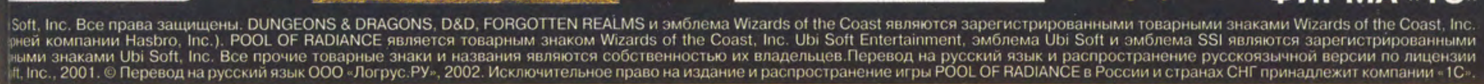
Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7V266-E (Socket A, VIA KT266A, DDR, ATA100, ATX)	151
Процессор: AMD ATHLON XP 1900+ (266MHz, Socket A)	291
Вентилятор: Thermaltake Dragon Orb 3 (A1135) (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	17,5
ОЗУ: Samsung DDR 512 Mb (pc-2100) 133MHz/ 266Mbps	147
ПЗУ: 76.8 GB IBM DTLA-307075 ATA100 7200rpm	255
Видеоплата:64 Mb AGP ASUS V8200 TI500	394
DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out	120
Дисковод 1: CD-RW Teac 24x/10x/40x CD-W524E IDE	83
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER DVD116	10
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	148
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	236
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	
Акустика: Creative Inspire 5.1, 5300 Retail	129
Итого:	**1981,5**

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS P4T-E (Socket 478, i850, ATA100, AGP, ATX)	174
Процессор: Pentium-4 2000E (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 478)	460
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400Mhz)	166
ПЗУ: 76.8 GB IBM DTLA-307075 ATA100 7200rpm	255
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TI500	394
DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out	120
Дисковод 1: CD-RW Teac 24x/10x/40x CD-W524E IDE	83
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER DVD116	10
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	105
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03, 300w	236
Звуковая карта: Creative AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	
Акустика: Creative Inspire 5.1, 5300 Retail	129
Итого:	**2132**



Алексей Макаренков
MararenkOFF@igromania.ru

еXTРЕМАЛЬНЫЙ ЗВУК

"Прибежали в избу дети, второпях зовут отца:

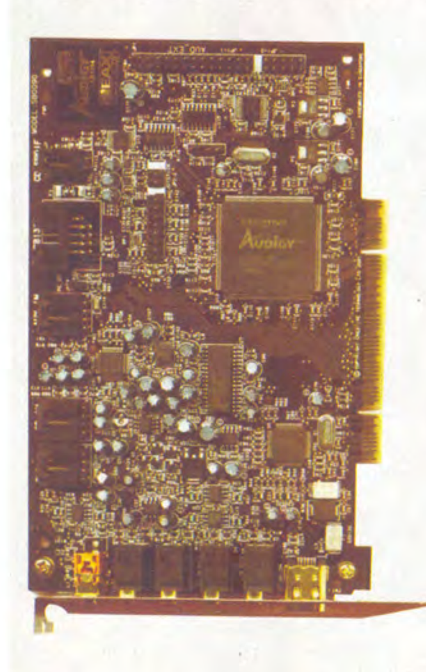
— Тятя, тятя, наши сети притащили мертвеца."

Это шутка, а если серьезно, то сегодня в сети "Железного цеха" попал отнюдь не мертвец, а куда как жизнеспособная звуковая карточка от компании **Creative — Sound Blaster Audigy Platinum eX**.

Если вы привыкли встречать гостя по одежке, то будьте покойны, комплект **Audigy eX** вы к себе в квартиру пропустите. Ибо — франт и стиляга. Но, несмотря на то, что к нам в руки попала самая "выдающаяся" комплектация карточки из линейки Audigy, мы постарались построить обзор так, чтобы не зацикливать ваше внимание на ее VIP-направленности. Вместо этого мы хотели пролить свет на функциональные возможности всей линейки Audigy — серии, ставшей за короткий срок одной из самой продаваемых среди линеек звуковых карт на европейском сегменте рынка. Ну и заодно ответить на вопрос, стоит ли самая продвинутая комплектация карточки запрошенных за нее **250** долларов. Надеемся, что преследуемые нами цели по итогам прочтения вами статьи окажутся настигнутыми и скрученными по рукам и ногам...

Комплектация

Sound Blaster Audigy Platinum eX — самая "упакованная" карточка серии Audigy. В базовую "сборку", предоставленную нам для тестирования **Восточно-Европейским представительством Creative Labs**, входили следующие компоненты.

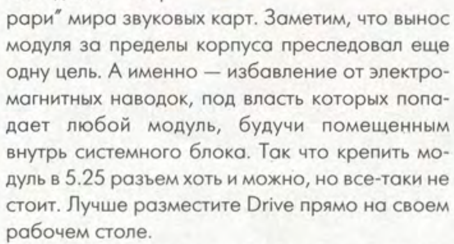


1. **"Плашка" SB0090** — собственно сама "звуковуха". Мы отметили, что она укомплектована характерными для Platinum-версий карточек от Creative "позолоченными" (для снижения скорости окисления) входами/выходами. Среди внутренних разъемов были замечены: аналоговый CD-вход, разъем для автоответчика (для голосового внутреннего модема), цифровой DIF-разъем для подключения CD или DVD дисковода плюс AE-разъем (Audio Extensions) для подключения сопряженных модулей Live! и Audigy Drive.

Также имеется шесть external интерфейсов для подключения внешнего записывающего устройства. Например, цифровой видеокамеры или цифрового фотоаппарата с поддержкой интерфейса IEEE 1394. Разъемы для подключения акустики: Digital Speakers и Analog Speakers (цифровая и аналоговая акустика); классический Line In, через который можно без проблем "воткнуть", скажем, плеер и оцифровать на винт любимую мелодию с кассеты. Также предусмотрены дополнительные выходы на наушники и микрофон. Кстати, через выход на наушники настоятельно рекомендуется подключать пассивные колонки, которые на первом интерфейсе (для активных колонок) здорово "фонят" (при прослушивании слышен ясно различимый шум "за кадром").

2. **"Плашка"-сателлит SB0110B** (см. скриншот) для подключения модулей Drive.

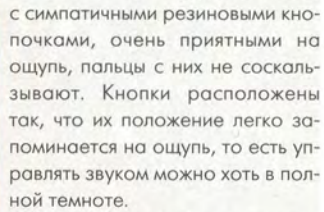
3. **Audigy Drive SB0110** — дополнительный модуль, аналогичный модулю, поставляемому в комплектации Live! Platinum, но, в отличие от него, приспособленный не только для внутрикорпусного монтажа. Винты для встраивания в корпус компьютера предусмотрены, но тщательно спрятаны в углубления, а на нижней поверхности модуля имеются четыре выемки для приклеивания мягких "ножек", которые также идут в комплекте.



Стильный черный дизайн подчеркивает общую VIP-направленность модели **eX**. Эдакая "Феррари" мира звуковых карт. Заметим, что вынос модуля за пределы корпуса преследовал еще одну цель. А именно — избавление от электромагнитных наводок, под власть которых попадает любой модуль, будучи помещенным внутрь системного блока. Так что крепить модуль в 5.25 разъем хоть и можно, но все-таки не стоит. Лучше разместите Drive прямо на своем рабочем столе.

С сателлитом модуль соединяется метровым кабелем, так что со свободой переноса Drive проблем не возникнет. На передней панели уютно примостились несколько разъемов и парочка винтовых регулировок. Разъемы: S/P DIP-вход/выход (цифровой, для подключения цифровых же устройств), простенький "Тослинк" (Toslink) для подключения минидисковых проигрывателей (смотри врезку по поводу записи на MD), MIDI in/out, дополнительный AUX для приема аналогового сигнала (например, магнитофон, плеер, радио, телевизор). Помимо этого, имеется вход на микрофон типа "джек — одна четверть" (см. врезку "Музыкальный ликбез") с регулятором уровня сигнала, выход на наушники с регулятором громкости и дублированный с задней панели разъем для цифровых источников данных (камера, "цифровик").

В довесок к модулю прилагается пульт дистанционного управления, которым начали комплектоваться карточки, начиная с версии Live! 5.1. Пульт, как и сам Drive, — черного цвета, с симпатичными резиновыми кнопочками, очень приятными на ощупь, пальцы с них не соскальзывают. Кнопки расположены так, что их положение легко запоминается на ощупь, то есть управлять звуком можно хоть в полной темноте.



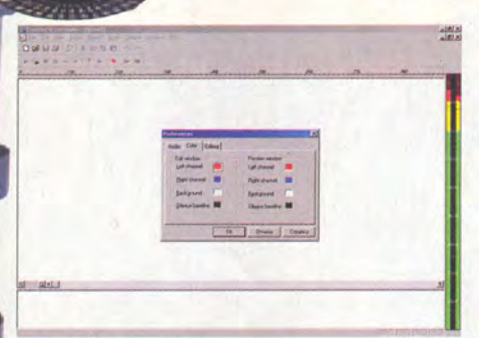
4. В серии Audigy инженеры компании Creative решили отказаться от ряда "сладостей", поставляемых в свое время со звуковухами серии Live! Platinum. В коробке вы НЕ найдете большого количества переходников на все случаи жизни. Увы, этим хозяйством отныне придется обзаводиться самостоятельно. Симпатичный микрофончик, прилагавшийся к 5.1 версии "Платинового Лайва", также удален из комплектации, взамен положена отвертка с неудобной ручкой. Бесплатных игр в коробке eX, что характерно, тоже найти не удалось...

В ответ на наш немой вопрос разработчики снисходительно улыбаются и методично объясняют, что, мол, все деньги, которые должны были пойти на покупку микрофончиков/джек-/полуджек-переходников и т.д., пошли на снабжение нас грамотным программным обеспечением. Необходимо уточнить, что это т.н. press sample — то есть урезанный тестовый экземпляр. Конечный вариант комплектации может отличаться.

И это действительно так. В комплекте Sound Blaster Audigy Platinum eX поставляется целых четыре компакт-диска (один из которых с драйверами). В набор ПО (один CD) входит замечательная прога **FruityLoops v3.0** (смотрите материал ***в девятом номере "Мании" за 2001 год — "Территория разлома," статья "Музыкальный комбайн: работа с Fruity Loops 3"; заодно мы выкладываем ее — статью — на наш компакт***). А между прочим, полная версия (та, что на диске) этого мощнейшего симбиоза драм-машины, сэмплера, синтезатора и секвенсера стоит ни много ни мало — **200 зеленых рублей**. Как раз 2/3 цены комплектации Audigy Platinum eX. Так что нам еще скидку сделали. Те, кто пишет профессиональную музыку или хотя бы немного увлекается музыковаянием, поймут, что к чему. Рядовому же геймеру данная утилита разве что поперек горла не встала, и дополнительно приплачивать за нее не имеет никакого резона. Еще две болванки содержат полные версии программ для редактирования музыки — **Wavelab, Acid Style 2.0** и **Recycle Lite**.

Ситуация — яснее ясного. Если серия Live! еще старалась как-то угодить нашему брату-геймеру, подсовывая игры и не пытаясь выпендриться кру-





тым софтом, то Audigy позиционируется уже как "полупрофессиональная модель для настоящих музыкантов"... Так что — делайте выводы.

Точки над "i" — часть первая

Давайте сразу оговоримся. У Creative существует традиция, согласно которой компания выпускает в свет одновременно две-три версии комплектации одной и той же карточки — в то время как другие компании под одним и тем же именем, но в разных комплектациях, подают несколько различные продукты. У Creative "урезание" идет не по распайке платы, а всего лишь по содержимому коробки (иногда даже за счет отказа от этой самой коробки в пользу антистатического пакета).

Поэтому, несмотря на то, что наш сегодняшний обзор посвящен комплектации карточки SB Audigy eX, хочется отметить, что комплектация **Sound Blaster Audigy EX-Gamer** (цена порядка 100$), рекомендованная как раз для игроков, содержит ту же самую звуковую карточку, без каких-либо отличий. Отсутствие внешнего модуля и карточки-сателлита — это плата за более чем в два раза сниженную цену на продукт. И плата, следует заметить, небольшая, если учесть, что за минимум денег вы сможете наслаждаться теми же возможностями карты, что и обладатели eX-комплектации.

Самый дешевый вариант карточки на сегодняшний день — SB Audigy 5.1 — можно приобрести всего за 70 долларов.

Как мы делаем ЭТО

Мы тестировали карточку на нескольких машинах. Все они были достаточно мощными: не ниже P-II 400, памяти — не меньше 64 Мб. Материнские платы — Asus и Chaintech. Конфигурация основной тестовой машины: Chaintech 6BTM, Pentium III 600, 128 RAM, HDD Quantum LM+ 40 Gb. Помимо субъективного восприятия звука (в прослушивании участвовало несколько сотрудников редакции), мы оценивали следующие показатели:

* Подключив линейный вход к линейному выходу, мы прогоняли ряд тестов в **SpectraLab**. Данная утилита генерирует тестовые сигналы, при оценке которых мы определяли: соотношение сигнал/шум (SNR), амплитудно-частотное отношение и нелинейное искажение (THD).

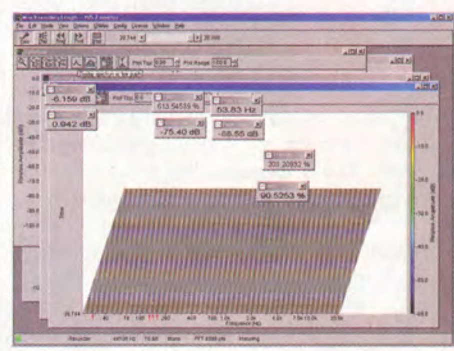
* Помимо этого, мы измерили загрузку процессора при работе Audigy в различных режимах.

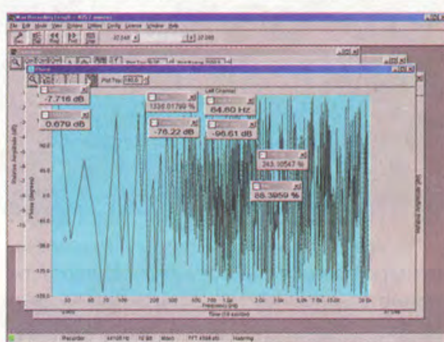
* Для определения функционирования карточки в DirectSound3D и DirectSound был использован тестовый пакет **WinBench** (приложение **Audio ZD**).

* С помощью игр **NFS: Porsche Unleashed, Max Payne, Return to Castle Wolfenstein** исследовалось умение Audigy позиционировать звук в пространстве.

Тайным голосованием нашей лаборатории было решено, что загружать читателя огромным количеством тестовых диаграмм смысла не имеет. Благо многие из них совершенно не показательны для рядового пользователя. Посему было решено оформить результаты тестов сразу в виде выводов, вплетенных в рассказ о возможностях SB Audigy.

Предлагаем вам ознакомиться с фронтовой сводкой нашей полевой тестовой лаборатории.





Синтезатор внутри меня

Сразу несколько лестных слов хочется адресовать MIDI-возможностям новой карточки. Волновой синтез продуктов компании Creative всегда находился на высоком уровне, и Audigy не исключение. Придирки могли звучать только из стана профессиональных музыкантов (занимающихся студийной записью), для которых и Live!, и Audigy — суть простенькая безделушка для начинающих. Тогда как для простого брата геймера — это чуть ли не предел мечтаний. Если же вас интересуют цифры, то достаточно будет упомянуть, что Audigy поддерживает до 1024 (64 "голоса" аппаратного синтеза и 960 — программного) раздельных "голосов", при этом каждый инструмент звучит предельно четко. На практике такое количество "войсов" редко используется, а в случае игр верхняя планка всегда находится на уровне 100-150 "голосов". Так что цифра 1024 — лишь очередная попытка производителя вознести новую карточку до VIP-заоблачного предела.

На смену старому чипсету **EMU10K1**, хорошо знакомому многим по Live!, пришел новый. Основным отличием EMU10K1 в свое время от чипов других производителей была возможность поддерживать сэмплы SoundFont в качестве стерео, 16 бит, 48 кГц, при этом сами сэмплы хранились в RAM вашего компьютера и могли быть существенно больше двадцати "метров". А именно такой лимит накладывают на "записанные" сэмплы многие карточки от других производителей в аналогичном ценовом диапазоне. С выходом Audigy мы получили возможность вести запись сэмплов в качестве стерео 96 кГц — это раз. И два — существенно снизились показатели шумов и искажений, которые стали приблизительно в два раза ниже, чем в случае с Live!.

Чип поддерживает **DirectSound3D** и **DirectSound** (по 32 канала), причем как двух-, так и четырехканальный поток. Для простого геймера это означает только одно: возможности карточки можно будет оценить не только в играх, специально заточенных под работу с SB Audigy, но и во всех других, поддерживающих вывод звука через API DirectX. Ставьте старые любимые игрушки и наслаждайтесь новым качеством звучания. При наличии нормальной акустики разница ощутима даже непрофессиональным, любительским ухом...

P.S. Не забудьте предварительно пропатчить игры, чтобы у них появилась возможность воспроизводить соответствующее качество звука.

Игра — источник звука

Логичный вопрос, как ведет себя SB Audigy с играми, после длительной серии тестов нашел лишь один логичный ответ — отлично! Можно приводить длинные линейки тестовых диаграмм, демонстрирующих **SNR**-соотношения и **THD/N** в Quake 3 Arena, Unreal Tournament, Max Payne и Return to Castle Wolfenstein (игры, в которых мы тестировали карточку). Но, как мы уже оговорились чуть выше, во-первых, это мало что вам даст (тот случай, когда за цифрами можно и не разглядеть сути), а во-вторых, качество звучания говорит само за себя. Вы сами почувствуете разницу в звуке, даже если раньше у вас стоял Live!. Кроме шуток.

Отдельно хотелось бы упомянуть о новой вер-

Краткий звуковой ликбез

Реверберация (Reverberation Engine) — затухание звука после выключения его источника. Частный случай реверберации — эхо в закрытом помещении.

EAX (Environmental Audio Extensions) — API (расширение для **DirectSound3D**), созданный компанией **Creative** для воспроизведения эффекта реалистичного 3D-звучания. Используется в играх и различных музыкальных приложениях. Основное отличие от прочих API для работы с "объемным звуком" заключается в том, что EAX позволяет создателям программ самим управлять реверберацией, тогда как подавляющее большинство других API рассчитывает реверберацию самостоятельно, что значительно менее гибко.

DirectSound3D — "кусочек" DirectSound (составляющей части API DirectX), отвечающий за генерацию "объемного" звука. В версиях DirectX, начиная с **5.0**, встроена функция поддержки различных разрешений 3D-звучания. Результат — разработчики звуковых карт могут сами написать уникальное расширение для своей карты, добившись аппаратного ускорения DirectSound3D. Да и разработчикам игр теперь не надо мучиться, выписывая поддержку звука для каждого вида звуковых карт в отдельности. Можно просто написать поддержку для DirectSound и потом добавить поддержку расширений.

"Джек — одна четверть" — классический разъем небольшого размера. Стандартно используется в обычных наушниках для плеера. В комплекте Audigy Ex имеется переходник на разъем большего размера "джек — одна вторая". ■

сии **EAX** (Environmental Audio Extensions). Раньше в играх при переходе из одного помещения в другое (например, в том же Quake 3 Arena) акустика (не в смысле колонки, а в смысле — акустическое звучание) менялась скачкообразно. То есть, находясь в просторном зале, мы могли наслаждаться эхом от сводов, а войдя в узкий коридор подсобки, получали резкий переход к эффекту "глухая труба". При желании можно было найти точку, в которой осуществлялся переход. С появлением нового EAX ситуация в корне изменилась. Теперь переход между акустическим звучанием осуществляется плавно.

Специально для того, чтобы оценить возможности новой технологии, мы раскопали на пыльных редакционных полках коробочку с **NFS: Porsche Unleashed** (пропатченная версия, с поддержкой 3.0 версии EAX к DS3D). Сели за два компьютера, на одной из которых была установлена сравнительно древняя звуковуха — естественно, без функции новой EAX. На второй машине был воткнут SB Audigy, акустические системы — **Creative Inspire 5300**. В игре: машина — "Феррари", кольцевая трасса из 1.0 версии NFS, скорость 210 км/ч... Настойки звука полностью совпадают. Проводим синхронизацию и пытаемся уловить разницу при въезде в тоннель. То есть на месте, где возможности новой EAX должны реально показать себя.

Разницу мы услышали сразу. На старом "звуке" смена звучания побережья на глухой грохот железобетонного каньона происходила рывком в точке пересечения линии разделительной полосы и тени от дуги тоннеля. На Audigy рывка не было вообще. Звук начинал меняться плавно метров за пять до въезда в тоннель и полностью замещался через 3-4 метра после въезда внутрь. Тот же эффект был получен и при тестировании в различных 3D-шутерах, но уловить разницу звучания ухом было существенно сложнее. Некоторые сотрудники редакции, привлеченные к "прослушиванию", вообще не заметили разницы, но зато абсолютно всеми был замечен "скачок реалистичности".

Понятно, что использование новой функции требует дополнительной процессорной мощности. Успех же той или иной новой возможности любого девайса в большой мере определяется соотношением "цена/качество" (другими словами — падение мощности/повышение качества звучания). В случае с новой EAX соотношение более чем приемлемое. Резкое возрастание реалистичности звучания игр ценой пяти-восьмипроцентного падения мощности. И еще раз повторимся: не забудьте установить на старые игры патчи, дающие поддержку новой технологии. Иначе вы тщетно будете пытаться найти плавность переходов звука там, где ее и быть не может.

Непослушная "дисташка"

Отдельным пунктом хочется отметить процесс настройки пульта дистанционного управления. Если в версии карточки Live! Platinum вообще не была предусмотрена программа по настройке работы с упомянутым девайсом, в результате чего работать с пультом можно было только в ограниченном числе приложений, то в Audigy Platinum eX такая утилита появилась. Но! Работа с различными приложениями (не идущими в комплекте) по-прежнему затруднена, если не сказать невозможна в подавляющем большинстве случаев. Скорбим!

Если вам жизненно необходимо настроить любимую утилиту для работы с пультом, то можем посоветовать один старый фокус, который работал еще с 5.1 версией Live!. Дело в том, что все настройки пульта по работе с программами хранятся в простых текстовиках в корневой директории. Никто не мешает, при приложении должной дотошности и терпения, что называется, ручками прописать все нужные лично вам настройки... ■

Давно забытое старое

С некоторыми проблемами мы столкнулись, когда, повинуясь правилам стандартной процедуры тестирования, решили прогнать новую карточку через тернии **DOS**-игр. Как выяснилось, у Audigy далеко не все ладно с эмуляцией старых карточек. Во-первых, звуковуха наотрез отказалась эмулировать **SB Pro** во всех протестированных играх и на всех машинах. Это, конечно, минус, однако, на мой взгляд, не смертельный. Сложнее простить Audigy то, что он далеко не всегда корректно имитирует работу **SB 16**. На практике это означает, что в старых (не только DOS) играх вы будете лишены возможности слышать музыку и звук. Из протестированных нами игр только с первым MechWarrior карточка вела себя подобающе. В остальных играх наблюдались те или иные проблемы. Например, в первом NFS были зафиксированы жуткие тормоза, из-за которых играть было в принципе невозможно.

Звук — вокруг нас?

Что касается трехмерного позиционирования звука, то SB Audigy показал себя самым лучшим образом. Наконец-то разработчики исправили недоработку, связанную с некорректным позиционированием звука в вертикальной оси координат. Если у того же Live! очень сложно различить, откуда идет звук — сверху, снизу или от источника, находящегося на одном уровне с играющим, то с Audigy геймер ориентируется легко и естественно. Особенно данная возможность карточки проявляет себя в 3D-шутерах, когда надо быстро сообразить, откуда в вас стреляют. Подавляющее большинство геймеров привыкло определять положение врага путем визуального контакта с последним. Проще говоря, вы начинаете активно шарить мышой во всех направлениях, пока не найдете цель, палившую в вас. С приходом Audigy от этого допотопного, с позволения сказать, метода можно отказаться в пользу естественной для нас ориентации по звуку. Вот только профессиональным игрокам лучше не переучиваться. В клубах-то далеко не везде стоят такие звуковухи и соответствующая акустика.

Точки над "i" — часть вторая

Наверное, каждый для себя уже ответил на вопрос, заданный в самом начале статьи, — стоит ли новая карточка востребованных за нее денег, или же это очередная попытка вытрясти из нас кровно заработанные баксы.

Итак, основные преимущества звуковой карты **Creative SB Audigy** сводятся к следующему резюме.

1. Существенно наращена мощность встроенного процессора (качественный звук — до 96 кГц 24 бит), аналоговый выход заметно "набрал обороты", здорово продвинулась вперед EAX (легко услышать).

2. По нашему мнению, незначительная прибавка в цене по сравнению с Live!. Даже меньше, чем можно было запросить за такое количество новаторств. Для рядового игроманьяка — лучше не придумаешь.

3. Что касается конкретной описанной нами комплектации — **Sound Blaster Audigy Platinum eX**, то тут ситуация несколько более сложная. С одной стороны, очевидна ориентация комплекта на "музыкантов профи", так как другие карточки аналогичной ценовой категории не могут и половины того, что может Audigy. С другой стороны — карточка все же не дотягивает до студийного уровня (впрочем, за **300$** такие сейчас никто и не производит). Поэтому окончательным аргументом в пользу нового "звука" будет то, что еще несколько лет назад творцы мелодий и звуков даже помыслить не могли о таком качестве. Это сейчас появились "монстры музваяния" по цене от **500** долларов с возможностями, существенно превосходящими то, что может предложить Audigy. Так что:

а) если вы собираетесь не только играть в игры, но и писать свою музыку;

б) если вы не профессиональный музыкант, но собираетесь им стать;

в) вы обделены в средствах и готовы "проиграть год-два в технологии" за счет двойного-тройного выигрыша в цене...

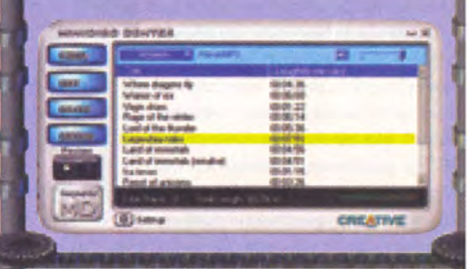
...то эта карточка создана для вас. Не тратьте время на лишние раздумья, а хватайте копилку и вперед — к ближайшему компьютерному магазину.

Редакция выражает благодарность Восточно-Европейскому представительству Creative Labs в Варшаве (www.europe.creative.com) за предоставленную комплектацию звуковой карты Sound Blaster Audigy eX. ■

Минидиск — на связи!

Все счастливые обладатели **Mini-Disc** плееров — возрадуйтесь! У вас есть прекрасная возможность записывать музыку на **MD-диски** прямо с компьютера. Подключаете плеер к "тослинку" внешнего модуля (придется прикупить специальный оптический кабель, к слову, ко всем MD-плеерам **Sony** кабель придается в комплекте), запускаете утилиту **Minidisc Center**, загружаете в программу любимые композиции, нажимаете старт на плеере (предварительно выставив режим синхронизации записи) и "OK" в программе. Все! Осталось только дождаться окончания записи.

Несколько расстраивает тот факт, что Minidisc Center имеет очень мало настроек. У нас, например, на одной из машин карточка наотрез отказалась писать на мобильный носитель, и из-за невозможности тонкой настройки мы не смогли решить эту проблему. Но в целом программа — очень функциональна, а качество записи на диск — отменное. Не сравнить с качеством звука через аналоговый интерфейс. ■



Антон Логвинов
ail@dubna.ru



ACT LABS Hardcore Racing System
Руль, который "рулит"

Тема игровых манипуляторов уже неоднократно обсуждалась на страницах нашего **"Железного цеха"**. В том числе упоминали мы и о конкретном подвиде **wheel**, что при прочтении звучит почти как "вилка", однако ни в коем разе ею не является. Это руль. Не тот, что "rulez", а тот, который у машины. Ну, вы поняли. Речь идет о джойстиках-рулях, предназначенных для игр-автосимуляторов.

В свое время мы сравнивали различные модели рулей и детально описывали их сравнительные характеристики. Однако нужно признаться, что все это время мы немного лукавили, ибо существовал в природе РУЛЬ. Настоящий папский девайс, о котором мы давно хотели написать, но никак не могли заполучить его в свои руки. Этот руль на рынке уже более четырех лет, и за это время он успел собрать множество наград по всему миру. Отметился практически во всех крупных компьютерных издательствах мира, кроме, увы, нашего... Почему мы молчали? Справедливый вопрос, ответ на который довольно прост: этого руля не было в России. И вот теперь, спустя почти четыре года после выпуска, легенда, наконец, пришла и в нашу страну.

Фирма **ACT LABS** пока еще мало известна отечественному игроку, однако на просвещенном Западе эта марка достаточно популярна и пользуется заслуженным уважением забугорных геймеров. Созданная шесть лет назад Алексом Пуи в городишке Ричмонд (Канада), **ACT LABS** вооружилась лозунгом *"Everything else is just a toy"* ("Все остальное — игрушки") и избрала для себя путь создания уникальных игровых манипуляторов.

Специалисты компании исповедуют один простой, но очень правильный принцип: всегда прислушиваться к желаниям своих клиентов и выпускать на рынок действительно оригинальные и нужные продукты. Это не рекламный пафос — это реальное положение вещей, доказательством чему служит подпись под очередным из продуктов: *"You asked — we heard"*, что можно перевести как "вы просили — мы сделали".

Несмотря на богатство ассортимента фирмы, основным ее продуктом (который, собственно, и сделал ее популярной) является уникальный гоночный комплект, состоящий из вышеупомянутого руля, а также коробки передач и трехпедального узла к нему. Об этом комплекте мы сегодня и поговорим.

Force RS

"Как много джойстиков хороших, как много громких есть имен, но лишь одно из них тревожит, унося покой и сон..." — поет нам великий Утесов. И трудно тут не согласиться. Ибо, несмотря на все многообразие манипуляторов типа wheel, рули от **ACT LABS** вызывают у геймеров особые симпатии.

Особенностью **Force RS** является его мультиплатформеность (технология **RS Engine**). В слот, расположенный сзади руля, вставляется специ-



альный картридж. В зависимости от типа картриджа девайс можно подключить к ПК или к приставке. На данный момент всего за $20 можно приобрести картриджи для **Nintendo 64**, **PlayStation**, **Dreamcast** и, естественно, **PC**. В разработке находятся версии для **PlayStation 2** и **X-Box**.

Перед началом непосредственно тестирования стоит оговориться, что существует две версии руля от **ACT LABS** — с отдачей и без. В нашу страну завезены только модели с отдачей, что, на мой взгляд, очень правильно. Также есть разница между рулями, произведенными до июля 2001 года и после. В нашу страну, опять же, завезены новые модели — с **USB**-портом и немного другой комплектацией.

Комплектация

В коробке находится сам руль, классический педальный узел (газ/тормоз), упомянутый выше картридж PC Engine, блок питания, два мануала



(один к новой USB-комплектации), регистрационная карта и диск с игрой **Rally Championship 2000** (на нем же и драйвера, как оказалось). Упомянутый на коробке **Need For Speed 3** отсутствует, как призрак старой комплектации. Что делать — время идет, и игры, увы, устаревают.

Внешний вид

Дизайн **Force RS** можно охарактеризовать как "спортивная классика" (в видении автора — прим. ред.). Толстое трехспицевое рулевое колесо стильного серого цвета. Основная часть руля выполнена из черного пластика и украшена логотипом RS на фоне цвета металлик. Также на основной части расположены индикаторы (позволяют определить, к какому устройству подключен руль) и три черные кнопки (использование которых в игре представляется мне весьма затруднительным). Баранка обтянута кожзаменителем (мегасупер, всем конкурентам упасть и отжаться!). Держать ее очень удобно и приятно. Руки совершенно не скользят при езде и не потеют, как в случае с большинством игровых рулей.

На рулевых спицах расположены кнопки — по три на "верхних" спицах и одна на "нижней". В центре руля обосновался восьмипозиционный хэт (для тех, кто в танке: хэт — это кнопка с несколькими позициями) в форме автомобильного



гудка ака "бибибка". Очень сильно раздражает невозможность нормально использовать некоторые из кнопок.

Так, например, чтобы нажать кнопку, расположенную на "нижней" спице, приходится снимать одну из рук с руля, что совершенно неприемлемо при игре в тот же **NFS** или **CM Rally 2.0**. Да и восьмипозиционным хэтом в центре руля воспользоваться довольно проблематично — если только получится дотянуться большим пальцем, да и то очень маловероятно.

Присутствуют подрулевые шифтеры, выполненные, как там "у них" выражаются, в f1-style, то бишь, "как в Формуле". Они очень удобны в использовании и хорошо лежат в руке.

Педальный узел, идущий в комплекте, выполнен по классической схеме "две педали" — одна "газ", другая, соответственно, "тормоз". Выполнены они очень грамотно: газ отличается в размерах от тормоза, оба довольно плавно нажимаются, а сам узел тяжел и вооружен качественными резиновыми подставками, что не позволяет ему уезжать из-под ног на скользких поверхностях типа линолеума (основная беда всех педальных узлов).

Установка

Размеры руля впечатляют. При прикидке "на глаз" он занимает места столько же, сколько обычный 17-дюймовый монитор (а может быть, даже и больше). Несмотря на громоздкость конструкции, установка его довольно проста — по бокам устройства имеются два колеса, при вращении которых металлические крепления плотно прижимаются

к днищу стола. Если вы решите опробовать уже смонтированный **Force RS** на прочность, то скорее оторвется столешница, нежели руль сдвинется хотя бы на пару миллиметров.



Беспокоящихся о сохранности своих столов просим не беспокоиться — в этом аспекте все продумано до мелочей. Оба крепления, как и вся нижняя поверхность руля, оборудованы плотными резиновыми прокладками — то есть поцарапать стол просто невозможно. Замечу, что вся операция по монтажу занимает не больше минуты.

Подключение проводов также является тривиальной операцией: от картриджа идет спаренный провод с обычным разъемом для **COM**-порта и **USB**. Провод от педального узла вставляется в разъем на руле, а шнур питания — в разъем на картридже.

Установка программного обеспечения происходит не менее просто и быстро: сначала руль подключается к **USB**-порту (**COM**-под-



ключение не рассматриваем, как архаизм прошлого века), затем устанавливаются драйвера, и система перезагружается. После перезагрузки просто включаем питание устройства. Единственное, за что хочется дать пинок изготовителям, — это диск с драйверами. Вся пакость в том, что они находятся на диске с игрой **Rally Championship**, а та при погружении в CD-ROM дисковод автоматом запускает полноэкранное меню с предложением инсталляции. При этом о драйверах нигде ни слова не сказано...

Комплектное программное обеспечение произвело на нас очень благоприятное впечатление. Руль никакой калибровки не требует (автомат), позволяет выбрать режим работы педалей: отдельный или как одна целая ось. Это сделано для большей совместимости — не все игры, особенно старые, поддерживают раздельную работу педалей. Руль полностью отвечает инструкциям I-Force 2.0 и позволяет протестировать различные эффекты отдачи в соответствующей закладке драйвера. Также драйвер позволяет выставить силу отдачи и включить функцию автовозврата руля в центральное положение.

RS Shifter

Рассказав о руле, мы плавно переходим ко второй составляющей комплекта от **ACT LABS** — устройству под названием "шифтер" ("shifter" по-английски и "рычаг переключения передач" по смыслу). Зачем он нужен в компьютерной игре? С первого взгляда — низачем. Де-



ло в том, что у обычного игрока подсознательно давно сложился стереотип, что в гонках нужно переключаться сначала на первую передачу, затем на вторую и т.д. А вы никогда не задумывались о том, чтобы в том же **Colin McRae Rally 2.0** перед очередным поворотом, например, пустить машину в управляемую пробуксовку, перескочив сразу с пятой-шестой скорости на первую-вторую, и тем самым благополучно пройти поворот? Вот и мы не задумывались, а оказывается, можно.

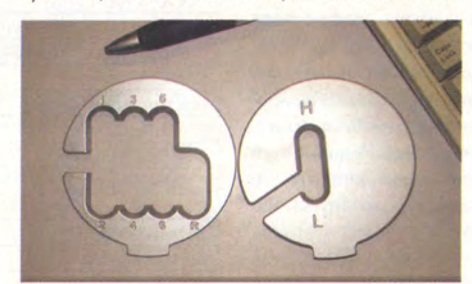
На сегодняшний день поддержка этого замечательного девайса имеется практически во всех современных автосимуляторах. Хороший пример тому — отечественный шедевр **"Дальнобойщики 2"**. Также отмечу, что шифтер продается отдельно от руля и прямых аналогов на рынке не имеет.

Комплектация

Комплектация коробки передач состоит из самой коробки передач, картриджа-переходника, пластмассовых накладок, мануала и регистрационной карты.

Внешний вид

Дизайн — не придерешься. Внешним видом **RS Shifter** стилизован под коробки передач современных спорткаров типа Porsche или Ferrari. Рукоятка, хоть и пластиковая, но отлично отшли-



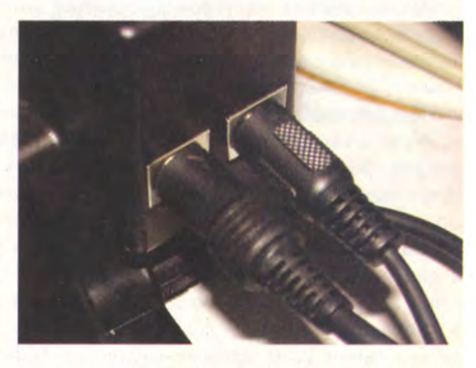
фована, и к ней просто приятно прикасаться! Семь передних передач плюс задняя — все по максимуму. Рычаг ходит по прорезям с приятным характерным звуком.

В комплект шифтера также включены две пластмассовые накладки: для шести передач и простой shift up/down. Сей факт был бы приятен, если бы не одно "но"... При использовании они *постоянно* выскакивают из отведенных им пазов, что, естественно, жутко мешает играть. Остается загадкой, почему **ACT LABS** не сделали их металлическими, тем более что оригинальная железная накладка свинчивается, а на официальном сайте можно приобрести дополнительные металлические накладки, правда, под другие типы коробок.

Установка

К рулю коробка передач подключается довольно хитро: оригинальный PC Engine из руля вынимается, на его место встает картридж-переходник от RS Shifter, а уже в него вставляется оригинальный картридж. Сама коробка подключается к разъему на переходнике.

Установки дополнительного софта шифтер не требует — драйвер руля уже "знает" про него. После установки коробки передач на руле становятся нерабочими подрулевые шифтеры,



центральный хэт и дальние кнопки на "верхних" спицах (дабы пользователь не путался).

Если вы хотите использовать **RS Shifter** в играх, не поддерживающих его напрямую, то вам нужно зайти на сайт **www.act-labs.com** и скачать оттуда программку **Shifter Utility**. Данная утилитка является эмулятором драйвера **RS Shifter**. Вся необходимая документация по ее настройке имеется в комплекте.

Clutch Performance Pedals System

Что говорит любой настоящий (в смысле не виртуальный) автолюбитель, садящийся за игровой манипулятор? Взглянув на педальный узел, он в 99% случаев спросит: "А где же тут у вас сцепление?" Так уж сложилось, что в играх такого понятия просто нет. Точнее, не было. Бравым ребятам из **ACT LABS** понадобилось около трех лет, чтобы провести кучу маркетинговых исследований и в результате пойти на рискованный шаг и в очередной раз изменить иг-



ровой мир, выпустив на рынок трехпедальный узел! Это узел только-только поступает в розничную продажу в Канаде, и в России он присутствует в одном-единственном экземпляре. И тем более отрадно, что этот единственный эк-

земпляр попал к нам в "Манию" на тестирование, причем к первым в огромном числе печатных компьютерных издательств, за что огромное спасибо официальному представителю ACT LABS фирме "Сонар-Сервис" (*www.act-labs.ru*). Возможно, в то время, когда вы будете держать этот номер в руках, аппетитные педальки на родину уже прибудут, ну а мы пока поспешим поделиться своими впечатлениями от еще одного уникального девайса ACT LABS.

Комплектация

Внимание! Поскольку к нам попал предпродажный образец, то мы не можем гарантировать, что в серийных образцах комплектация будет полностью сохранена. Итак, в коробке были обнаружены: трехпедальный узел, USB-адаптер (для использования со сторонними рулями), дополнительный блок утяжеления, мануал и регистрационная карта.

Внешний вид

Устал я уже употреблять различные эпитеты в адрес продукции ACT LABS, но что поделать — педали просто чума. Нажимаются *очень* плавно, причем, как и положено, газ самый мягкий, тормоз *очень* тугой (педаль нужно вдавливать со всей дури), а сцепление нечто среднее.

Педаль сцепления можно отцепить от блока с газом и тормозом. Поскольку узел оказался довольно легким (даже легче предыдущего), ACT LABS включили в комплект модуль утяжеления, который может быть заполнен чем-нибудь тяжелым (песком, например) и соединен с основным узлом.

Установка

Шнур от педалей газа/тормоза подсоединяется вместо старых педалей, а шнур от педали сцепления стыкуется с разъемом на картридже шифтера.

Драйвер руля, как и в случае с шифтером, сам обнаруживает новое устройство и добавляет дополнительную ось. Кстати, "ось сцепления" при *невыжатой* педали показывает максимальное положение, что очень правильно — ведь, нажимая на педаль сцепления в настоящей машине, мы это самое сцепление именно разжимаем. Мелочь, а приятно.

А теперь немного о грустном — Clutch Performance Pedals System поддерживается пока только в пяти играх. Отмечу, что именно "пока", так как многие девелоперы объявили о выпуске соответствующих патчей, и ко времени появления девайса в России ситуация должна быть исправлена.

А пока нам на помощь опять приходит программа Shifter Utility, которая также может проэмулировать работу сцепления в играх, не имеющих "родной" поддержки педали сцепления. Фишка проста: программа при нажатии на педаль просто включает нейтралку.

На дороге

"Все эти описания, конечно, интересны, но как оно в деле?" — спросит нетерпеливый читатель. Отвечаю по порядку.

Force RS — это *нечто*! И это нечто вполне соответствует репутации самого могучего (в прямом смысле) руля из всех имеющихся сейчас в продаже. Нам можете поверить — мы за свою "железную" жизнь успели покататься на многих девайсах. Прежний фаворит "Мании" — Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel — не выдерживает никакой конкуренции, ибо сила моторов Force RS на порядок выше. Если на других рулях мы могли позволить себе выставлять в играх силу отдачи на **100%**, то здесь останавливаемся на **50%** — боимся ушибить пальцы. Эффекты четкие и сильные, иногда с рулем нужно прямо-таки бороться. Мы как-то попробовали выставить отдачу в отечественной игре "Дальнобойщики 2" на максимум — руль без усилий просто не сдвинешь с места.

При езде с шифтером кайф от саморучного переключения передач получаешь несоизмеримо больший. Но ездить при этом становится *гораздо* сложнее, так что свыкнитесь с мыслью, что, например, в CMC2 вы поначалу из деревьев вообще не будете выезжать, мигрируя от одной стороны обочины дороги к другой.

Трехпедальный узел на порядок круче и реалистичней своего стандартно комплектуемого собрата. Он полезен даже и без педали сцепления, так как второе основное его достоинство — большая плавность и различная тяжесть нажатия педалей.

* * *

Думаю, делать пространные выводы излишне. Дело даже не в том, что комплект от ACT LABS *лучший* из всех существующих — он просто *единственный* в своем роде.

Напоследок — немного о грустном для нас, россиян... О цене... Если на своей родине комплект вполне вписывается в общие ценовые категории, то, добравшись до России-матушки, он солидно поднабрал в денежном весе. Сам руль можно найти в розницу примерно за $200 (против $140 "у них"), шифтер — за $80 (к $60 оригинальным), а педальный узел ожидается по цене оригинала в $80.

В любом случае — деньги, потраченные на этот комплект, *полностью* себя *оправдают*. Еще скажу, что эта штука *не для ребенка* (баранка толстая, руль сильный, педали тугие), так что не стоит относится к ней как к какой-то игрушке. Вот уж действительно: "все остальное — игрушки".

ACT·LABS Благодарим фирму "Сонар-Сервис" (*www.act-labs.ru*) за предоставленное оборудование ■.



Обзор ATI Radeon 8500

Дядя Федор (fedor@igromania.ru

Данная статья, что явственно следует из названия, посвящена новому GPU от ATI — Radeon 8500. Тема, как вы, наверное, сами понимаете, относится к разряду "must have". Пропустить ее — значит разочаровать постоянных читателей "Железного Цеха". Которым я, кстати, дал честное благородное слово при составлении раздела **"Драйвера"** к **№1 (52) 2002** г. Напомню, что на компакт-диске того номера мы выложили свежие "дрова" для Radeon 8500, и тогда же я письменно поклялся (на крови главвреда), что тема эта будет рассмотрена нами в самые кратчайшие сроки. "Кратчайшие сроки" минули, карточка на "восьмитысячном Родионе" достигла пределов редакции, прошла там серию экстремальных тестов — и вот вам результат, оформленный в виде научно-популярной статьи. Читайте на здоровье.

	GeForce3 Ti 500	RADEON 8500
Чип	NV20	R200
Частота ядра, МГц	240	275
Филрейт (млн. пикселей)	960	1100
Филрейт (млн. текселей)	1920	2200
RAMDAC, МГц	350	400 (внешний — 240)
Частота памяти, МГц	250	275
Шина памяти, бит	128 (DDR)	128 (DDR)
Технология, мкм	0.15	0.15
Объем памяти, МБ	64	64
Скорость памяти, нс	3.5	3.6
Версия OpenGL	1.3	1.2
Версия DirectX	8.1	8.1
Число конвейеров	4	4
Число текстурных блоков	2	2
Текстур за проход	4	6

Вводная

Миром высоких технологий правит конкуренция. Не будь ее — мы, возможно, и по сей день довольствовались бы "3Д-ускорителем" S3 Virge и разгоняли бы до 135 МГц процессор Intel 486 DX4-100. Ибо ничто так не двигает прогресс, как успех конкурента. Компания NVIDIA начинает массовое производство GeForce 3 — ATI анонсирует свой Radeon 8500; GeForce 2 MX назван самым продаваемым 3D ускорителем — ATI отвечает выпуском Radeon 7500. Спрос рождает предложение, а конкуренция, в свою очередь, является мамой альтернативы.

Минули времена, когда о компании NVIDIA не знал никто и миром видеокарт правили "отцы" (или "мамы", кому как ближе) — корпорации Matrox и ATI. Сейчас ситуация "немного" изменилась — NVIDIA на коне, а ATI с Matrox'ом практически переквалифицировались в управдомы. Но старая гвардия так просто не сдается, и Radeon 8500 тому лучшее доказательство. Если взглянуть на сводную таблицу характеристик, то сразу становится ясно, что чип 8500 несколько опередил GeForce 3 в технологическом плане.

Обратите внимание: частота ядра и памяти выше, чем у GeForce 3, а также имеется значительный перевес в филрейте. Далее мы рассмотрим производительность обеих карт в реальных приложениях и попробуем проанализировать, что конкретно дал технический прогресс чипу Radeon 8500.



Хочу сделать пометку, что частота 275/275 является штатной для версии Radeon 8500. Вместе с тем в природе существует вариант Radeon 8500 LE, рассчитанный на частоты 250/250 МГц. Это "облегченная" модификация, чья себестоимость снижена за счет использования более медленной памяти. Случилось так, что компания ATI вовремя официально не объявила чип LE, а многие "честные" производители уже успели выпустить продукты на его основе. Разумеется, при этом "позабыв" упомянуть, что под видом настоящего 8500 продается несколько более тормозной вариант LE. Советуем ответственно подходить к покупке видеоплаты на основе Radeon 8500 — вполне может статься, что вместо какой-нибудь NONAME 8500 вам впендюрят 8500 LE (тоже NONAME!).

Новые технологии

Одним из главных козырей ATI являются фирменные алгоритмические разработки, реализованные в GPU Radeon 8500. Инженеры компании решили не зацикливаться на одних лишь скоростных показателях чипа, и часть своих усилий направили на улучшение качества 3D графики.

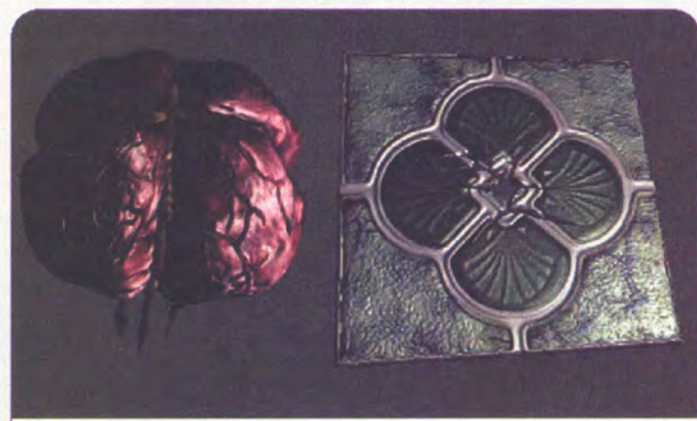


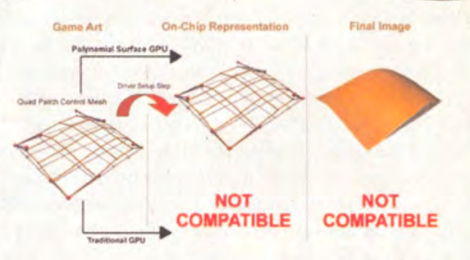
Figure 11: Examples of per-pixel Phong shading used to render both real and imaginary materials.

TRUFORM

Признаюсь вам честно, что, несмотря на род своих занятий, не люблю трехмерную графику. Точнее, не то чтобы совсем не признаю — просто старый добрый 2D мне лично кажется более "живым" и реалистичным. Иной раз, взглянув на очередную "многополигональную и высокодетализированную" модель, хочется посетовать: мол, кто ж тебя, родная, так вырубил? Из какой-такой коряги тебя, беднягу, выстругал злобный разработчик Урфин Джюс?.. Углы, углы и еще раз углы. "А у моей милки квадратные <censored>", — выводит невидимый гармонист-моделлер. "А Лара Крофт ее зовут!" — весело подпевает ему хор очумевших от массированной рекламы геймеров.

Разумеется, "углы" — это лишь вопрос времени. Подрастут акселераторы нового поколения, проапгрейдятся процессоры, и какой-нибудь Pentium 7 1000 ГГц в паре с GeForce 10 обязательно отрендерит сто биллионов треугольников, выдав в итоге "100% pure" фотореалистичную графику. Охотно верю. Но ждать, честно говоря, невмоготу.

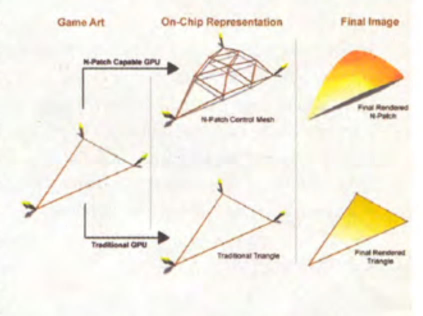
И, как выясняется, не особо и надо. И все потому, что компания ATI разработала собственный оригинальный алгоритм TRUFORM. Для примера возьмем задачу построения кривой поверхности. Как и все в нашем трехмерном мире, она состоит из множества точек. То есть мы можем нарисовать всю нашу поверхность на основе массива данных, в котором находятся трехмерные координаты (X, Y и Z) всех ее точек. Чем их больше — тем лучше. Способ простой и, как водится, совсем не эффективный — бедный процессор просто не сможет проглотить такое количество информации. Ведь в игре задачу построения поверхности нужно выполнять как минимум 25 раз в секунду (25 fps, проще говоря) и при этом еще успевать прорисовать какие-нибудь другие трехмерные объекты. Согласитесь, что игра с одной, пусть и очень красивой кривой поверхностью вряд ли сможет привлечь внимание геймеров. В реальном проекте нам понадобится несколько моделей (порядка 10 поверхностей на каждую), объекты окружения (минимум 5-6 поверхностей), какой-нибудь ландшафт (10 поверхностей) и еще куча сразу не скажу чего (10-15 поверхностей). Это десятки и сотни миллионов чисел с плавающей точкой!



Для упрощения задачи используют специальный алгоритм **тесселяции**. Суть его в том, что на поверхность накладывается равномерная сетка, вычисляются промежуточные точки, и конечный результат представляется в виде набора треугольников (см. рисунок).

Происходит как бы переход от более сложного графического объекта к более простому. Кстати, тут как раз и вылезают те самые горячо любимые мною углы (стыки треугольников). Избавиться от них можно, однако для этого придется увеличить частоту сетки. Как следствие, увеличится количество треугольников — и это однозначно приведет к серьезному падению производительности. Реально справиться с такой нагрузкой может только GeForce 3, имеющий аппаратную реализацию алгоритма тесселяции.

Компания ATI идет другим путем. Алгоритм TRUFORM разбивает на заданное количество треугольников не саму моделируемую поверхность, а треугольники, ее составляющие! (см. рисунок) Это так называемая методика **n-pathes**. Результирующий эффект хорошо заметен на представленном ниже скриншоте. Слева расположены модельки, отрисованные обычным способом — с помощью треугольников, а справа — они же, но с использованием технологии TRUFORM.

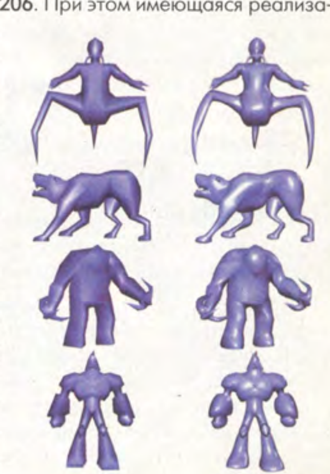


Специалисты компании ATI утверждают, что использование новой технологии не потребует тотальной переработки всего программного кода. Достаточно добавить пару строк — для инициализации n-pathes и установки глубины тесселяции. Их слова подтверждаются тем, что многие девелоперы уже сварганили и выпустили в свет заплатки, добавляющие поддержку TRUFORM в уже вышедшие игры (Serious Sam, Aquanox, Unreal Tournament). Кроме того, галочка "use TRUFORM" была отмечена в первой версии игры Myth III и демке Serious Sam: The Second Encounter.

SMOOTHVISION

Наиболее хорошо это нововведение характеризует термин **"адаптивный анти-алиазинг"**. То есть имеем все тот же FSAA (full screen anti-aliasing — полноэкранное сглаживание), но обученный рассчитывать отдельно края полигонов (на краю полигона рассчитывается больше значений, чем на всей остальной его поверхности). Не буду углубляться подробнее в суть этой технологии, ибо для ее полного понимания потребуется прочесть многочасовую (и многостраничную) лекцию о принципах анти-алиазинга вообще и о супер/мульти/адаптивном сэмплировании в частности. Лучше обращусь к практическим аспектам использования SMOOTHVISION.

Сразу оговорюсь, что поддержка технологии SMOOTHVISION появилась в драйверах начиная с версии 7.206. При этом имеющаяся реализация является достаточно сырой, что признает сама ATI. Возможно, с появлением новых версий драйверов нам придется пересмотреть все выводы, сделанные относительно качества и скорости SMOOTHVISION.



Качество

Качество сглаживания подстраивается с помощью специального апплета, появляющегося в настройках экрана после установки драйвера. С помощью двух кнопочек Quality и Performance можно выбрать метод оптимизации. В случае выбора первого способа сглаживание будет проводиться только на стыках полигонов, что вследствие алгоритмических

особенностей этого метода неизбежно приводит к падению производительности. При выборе Performance происходит значительное упрощение алгоритма, что сказывается на визуальном представлении картинки. Она становится более размытой, так как *"замазываются"* не только стыки полигонов, но и остальные фрагменты сцены. На наш взгляд, это более предпочтительный вариант представления, так как падение производительности значительно меньше, чем в случае с методом Quality.

С помощью специального бегунка можно выбрать глубину сглаживания. Чем больше это значение — тем заметнее эффект SMOOTHVISION и тем больше падение производительности. Максимальное значение — 6x.

Производительность

Тесты производительности не позволяют сделать однозначный вывод о практической полезности SMOOTHVISION. В игре **Quake III** при включении максимального качества сглаживания **6x quality 1024x768** падение скорости просто катастрофическое. Вместе с тем **3D Mark 2001** при тех же настройках продемонстрировал более чем обнадеживающий результат. Демо-версия **Serious Sam: The Second Encounter** также неплохо справилась с тестами и выдала на-гора **23 fps**. Очевидно, дело в достаточно сырых драйверах, и конкретные настройки качества SMOOTHVISION стоит подбирать индивидуально для каждой игры. На наш скромный взгляд, оптимальным выбором является **3x performance** в разрешении **1024x768**.

Тесты производительности

В качестве оппонента **GPU Radeon 8500** мы выбрали его злейшего конкурента — чип **GeForce 3**. В качестве эталонных тестов были зафрахтованы игры **DroneZ, Serious Sam 2** (демо), **Quake III, Unreal Tournament** и **MadOnion 3D Mark 2001**.

Конфигурация тестового стенда

Процессор: Intel Pentium 4 2 ГГц
Системная плата: Intel D845WN (i845)
Оперативная память: PC133 512 Mb SDRAM
Жесткий диск: IBM 40 Gb ICL35
Операционная система: Windows 2000 Rus SP1
Драйвера: DirectX 8.1, драйвера версии 5.13.01.3286 (Win2000)

Для сравнения использовалась видеокарта **Gainward CardExpert!** на основе **GPU GeForce 3**

DroneZ 1024x768 32 bpp

Gainward GeForce 3	110,1
ATI Radeon 8500	95,63

Что называется — "погнали наши городских". В первом же тесте видно значительное отставание Radeon 8500. Очевидно, дело в пиксель-шейдерах, которые, судя по всему, не являются самой сильной стороной Radeon 8500.

Quake III 1024x768 32 bpp

Gainward GeForce 3	129,7
ATI Radeon 8500	101,6

Quake III 1024x768 32 bpp ANISOTROPIC level 4 (GeForce)/Highest Quality(Radeon)

Gainward GeForce 3	89,7
ATI Radeon 8500	97,2

Опять небольшое отставание у Radeon, которое, однако, мгновенно нигилируется при включении анизотропной фильтрации. Как мы помним из статьи (**"Шесть GeForce-ов под прицелом" №11(50) 2001**), данная технология не имеет равных по качеству реализации именно на NVIDIA GeForce 3 (побочный эффект — значительное падение fps). Качество анизотропии у Radeon 8500 также находится на очень высоком уровне и при этом, как мы видим, практически не влияет на общую производительность.

Unreal Tournament 1024x768 32 bpp

Gainward GeForce 3	39,82
ATI Radeon 8500	34,65

Ситуация схожа с результатами тестов Quake III и DroneZ.

Serious Sam 2 (demo) 1024x768 32 bpp (Little Trouble)

Gainward GeForce 3	40,1
ATI Radeon 8500	41,8

Radeon немного вырывается вперед. Вероятно, из-за того, что разработчики изначально оптимизировали игру под эту карточку. А может, оттого, что я выставил anisotropy 8... (см. Quake III)

3D Mark 2001 1024x768 32 bpp Game 1 "Car Chase" Low Detail

Gainward GeForce 3	93,9
ATI Radeon 8500	98,4

3D Mark 2001 1024x768 32 bpp Game 1 "Car Chase" High Detail

Gainward GeForce 3	30,4
ATI Radeon 8500	30,9

3D Mark 2001 1024x768 32 bpp Game 2 "Dragothic" Low Detail

Gainward GeForce 3	93,2
ATI Radeon 8500	127,5

3D Mark 2001 1024x768 32 bpp Game 2 "Dragothic" High Detail

Gainward GeForce 3	51,2
ATI Radeon 8500	69,1

3D Mark 2001 1024x768 32 bpp Game 3 "Lobby" Low Detail

Gainward GeForce 3	95,9
ATI Radeon 8500	97,9

3D Mark 2001 1024x768 32 bpp Game 3 "Lobby" High Detail

Gainward GeForce 3	41,5
ATI Radeon 8500	39,2

3D Mark 2001 1024x768 32 bpp Game 4 "Nature"

Gainward GeForce 3	33,0
ATI Radeon 8500	30,4

Gainward GeForce 3 33,0 ATI Radeon 8500 30,4 Radeon 8500 уверенно лидирует в тестах, не использующих пиксель-шейдеры. Как только дело доходит до великого и могучего "Nature", ситуация несколько меняется. Тут уже "папкой" является GeForce 3.

Выводы



Radeon 8500 — это недорогое и достаточно функциональное решение. Несмотря на отставание от **GeForce 3** в реальных игровых тестах, Radeon 8500 предоставляет пользователю ряд уникальных технологий, позволяющих значительно улучшить качество трехмерной графики. Ощутимым плюсом является цена — на данный момент Radeon 8500 можно приобрести в розницу по цене 220-230 у.е., что даже ниже, чем **GeForce 3 Ti 200**. Другими словами — в своей ценовой категории Radeon 8500 является очень и очень привлекательным решением.

В качестве дополнительного бонуса можно упомянуть наличие качественного **TV-out**. По объективным причинам мы не тестировали эту особенность Radeon 8500 и, возможно, в будущем посвятим ей отдельный тематический материал.





Огромное спасибо компании "Моноком", любезно предоставившей нам тестовый стенд и экземпляр видеокарты ATI Radeon 8500. www.monocom.ru

Вечное спасибо компании "Атлантик Компьютерс" за постоянное сотрудничество и предоставленную плату Gainward GeForce3. www.atlantic.ru ■

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ



Дмитрий ГОРЯЧЕВ
hot-line@igromania.ru

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала www.igromania.ru

Обнаружил я тут на своем системном блоке кнопочку TURBO. Сколько я на нее ни нажимал — никакой реакции. Тогда зачем же она нужна?

Да низачем. На современных системных блоках ее вообще нет. Раньше, во времена **286** и **386**, она отвечала за включение ускоренного режима работы процессора (примерно то же, что и разгон, но узаконенный и строго фиксированный). После **486** эта кнопка стала абсолютно бесполезна, и ее сохраняли только как дань доброй памяти. На последних **AT** блоках она просто переключала **индикацию частоты**. Иногда конкретные производители навешивали на нее дополнительные функции — например, переключение режимов индикации частоты и температуры процессора. Оверклокеры сподобились использовать эту кнопку в своем исконно историческом значении — кратковременно включать ускоренный режим. Скорее всего, в твоем корпусе кнопка Turbo является простым украшением и ни за что не отвечает.

Я — счастливый обладатель Seagate Barracuda IV 80 Gb. По крайней мере был счастливым, пока не обнаружил, что в сумме свободное и занятое место на обоих логических дисках составляет всего 68 Гб! Куда делись остальные 12 Гб? Неужели это бэд-блоки? Винт-то совсем новый.

К бэд-блокам это не имеет никакого отношения. Ты стал жертвой заговора сразу двух антипользовательских движений — **О**бщества **К**ровожадных **П**роизводителей **В**инчестеров и **Ж**аждущих **Д**енег **С**оздателей **FAT**. Первое общество признано виновным в том, что в маркетинговых целях использует сильно округленные значения объема винчестеров. На самом деле физический размер твоей Барракуды — **74,5 Гб**. Нерадивые производители до сих пор считают, что в одном килобайте 1000 байт, в одном мегабайте 1000 килобайт и т.д. О том, что единица информации построена на степени двойки, они понятия не имеют (какой-такой шашлык-машлык?). А так как мы с вами знаем, что в одном килобайте все-таки 1024 байта, то можем произвести подсчет: 80 000 000 000 байт/1024 = 78 125 000 килобайт/1024 = 76 294 мегабайт/1024 = 74.5 гигабайт. Вот так-то. Мировая несправедливость торжествует!

А добить нас решили создатели файловой системы **FAT**. Вместо того, чтобы делить информацию мелкими порциями по 512 байт, FAT использует значительно большие кластеры. А так как таких кластеров может быть строго ограниченное количество, то размер каждого кластера прямо пропорционален объему диска. Для логических дисков размером от **32 Гб** до **2 Тб** размер кластера составляет **32 кб**. Размер любого файла дополняется до целого количества кластеров. Например, файл объемом 50 кб физически будет занимать целых 64 кб (2*32), т.е. потеря в этом случае составит 14 кб. Немного, правда? Однако в масштабах всего жесткого диска и при учете того, что среднее количество файлов на новом винте составляет 200 000... Цифра получается солидная — порядка 12 гигабайт!

Что тут можно посоветовать? Все производители жестких дисков считают, что в килобайте 1000 байт. Все несчастные, пользующиеся Windows, пользуются и файловой системой FAT — у них тоже немалое место теряется из-за такой вот глупой реализации. Полегчало? Вот-вот, говорят, беда меньше, когда на многих. А из действительно полезных советов могу порекомендовать сжимать диск невидимым архиватором — тогда получится, что на диске всего один файл, и место теряться не будет. Кроме того, при разбивке диска следует учесть такое нехорошее поведение FAT и подобрать оптимальный размер логических дисков (чем меньше, тем лучше).

Я установил себе на компьютер DirectX 8.1. С ним у меня не запускаются многие игры. Как мне установить старый DirectX? Когда я инсталлирую 8.0, он сразу говорит, что все установил, а на самом деле у меня остается 8.1. Что делать ?

Прежде всего не паниковать. Любую ситуацию можно исправить (хотя иногда ценой появления многих других ситуаций). Чтобы удалить нерадивый DirectX, тебе понадобится программа **DirectX Uninstaller**, которая, как ты уже, наверное, догадался, **ждет тебя на нашем диске**. С ее помощью можно легко и безболезненно удалить DirectX, чтобы потом установить другой. Кстати, бывалая геймерская память (не всегда же я соскребал ржавчину с ЖеФорсов!) подсказывает мне, что на диске с **Аллодами 2** содержится совершенно уникальный **DirectX 6.1**, который умеет удалять перед установкой даже более поздние версии.

Из документации к моей материнской плате обнаружил, что у меня есть какой-то AMR-слот. Для чего он нужен?

AMR (Audio-Modem Riser) — это разъем для подключения специальной звуковой карточки или модема. Суть в том, что общая часть звуковой карты и модема (**ЦАП-АЦП**, т.е. преобразователь сигнала из цифрового в аналоговый и обратно) встраивается в набор микросхем на материнской плате. Также в этот набор входит **AMR-контроллер** (ранее именовавшийся **Digital AC'97**) и короткий **AMR-слот** о **46** контактах. Этот слот предназначен для карт расширения, на которых и реализуются остальные блоки звуковой карты и/или модема. При этом существует несколько вариантов сборки: только звуковая карта, только модем, различные виды звуковых карт+различные варианты модемов (некоторые с поддержкой V.90), а также **ADSL** и **ISDN** модемы, все это вместе и в разных комбинациях.

Материнские платы с поддержкой AMR на данный момент широко распространены, однако купить AMR-платы в России достаточно проблематично. Несмотря на перспективность идеи, стандарт не получил широкого распространения по ряду существенных причин. Так что это просто очередная примочка, которой ты вряд ли когда-нибудь воспользуешься.

Я забыл пароль на загрузку компьютера. Можно его как-нибудь обойти? Или мне придется везти компьютер в фирму и перепрошивать Биос?

Ничего перепрошивать тебе не придется. Способ номер **1**. В некоторых версиях Биоса существуют так называемые **инженерные пароли**. Это универсальные пароли, которые оставлены разработчиками Биосов для непредвиденных случаев. Попробуй следующие варианты: AWARD_SW, j262 , HLT, SER, SKY_FOX, BIOSTAR, ALFAROME, lkwpeter, j256, AWARD?SW, LKWPETER, Syxz, aLLy, 589589, 589721, awkward, AMI, BIOS, PASSWORD, HEWITT RAND, AMI?SW, AMI_SW, LKWPETER, A.M.I. Огромное количество инженерных паролей для разных версий Биоса можно найти на сайте ***http://www.ping.be/bios***.

Способ номер **2**. Пароль на **CMOS Setup** можно обойти такими программами, как **PASSCMOS** и иже с ними. Способ номер **3**. В некоторых версиях Биоса можно загрузить настройки по умолчанию (а значит, и сбросить пароль), удерживая при загрузке Insert.

Способ номер **4** (применяется в особых случаях). Выключай компьютер и вскрывай корпус. Почти на всех современных системных платах есть перемычка для сброса CMOS-памяти, найти ее поможет мануал к материнской плате. Если вдруг перемычки нет (иногда такое бывает), то тебе понадобится небольшой кусок провода. Один конец нужно прижать к некрашеному участку корпуса, а другим медленно провести по выводам всех больших микросхем (кроме процессора). Если на плате есть микросхема с 24-мя выводами в два ряда — то начать следует именно с нее. После этого включите компьютер. CMOS-память с большой вероятностью будет сброшена вместе с паролем.

Меня сильно волнует излучение от монитора. Поможет ли мне защитный экран

Смотря что называть защитным экраном. Если ты имеешь в виду китайское "стекло на ремнях" за $3, то нет — разве что от бликов защитит. Однако если ты говоришь о **настоящем** защитном экране (который стоит $15-$100), то внимательно изучи нижеследующий список:

- устранение вредного электромагнитного излучения на 99%,
- снижение уровня мягкого рентгеновского излучения не менее чем на 95%,
- устранение электростатики, снижение уровня низкочастотных электромагнитных полей в 2-3 раза,
- уменьшение доли отраженного света,
- повышение контрастности изображения на 50-100%,
- и все это без ощутимого затемнения экрана!

Этот списочек кратко характеризует полезные свойства большинства настоящих защитных экранов.

Если ты действительно заботишься о своем здоровье, то рекомендую продукцию компании "Русский щит". Качественно и не очень дорого. Кстати, после покупки **экран нужно заземлить**, иначе эффективными останутся только **10%** его защитных свойств.

К сожалению, все эти советы помогут только обладателям 14" и 15" мониторов. Для остальных — (17", 21") защитные экраны если и существуют, то найти их в продаже достаточно сложно...

У меня очень много поцарапанных дисков. Они все читаются, но с нескольких попыток, иногда с глюками. Я знаю, что существуют специальные средства для их полировки, но все эти средства достаточно дороги, и к тому же в нашем захолустье их найти нелегко. Нет ли какого-нибудь способа обновить диски подручными средствами?

Почему же, есть очень хороший народный метод. Берешь остро заточенную спичку и "бриллиантовый" раствор (по-русски — зеленку), макаешь палочку в зеленку и закрашиваешь царапину. Эффект стопроцентный. За бугром это посчитали бы дикостью, однако все основывается на строгих физических явлениях. Из-за царапины лазерный луч перескакивает с одного трека на другой. В результате маскировки царапины лазерный луч не будет отражаться от ее краев и пойдет дальше по тому же треку. Проверено и официально задокументировано, что этот метод повышает читаемость поцарапанных дисков на **70%-90%**. Если же диск не в особо критическом состоянии, попробуй просто хорошенько помыть его с хозяйственным мылом — говорят, иногда помогает...

Я хочу перекрасить своего железного коня, подскажите какой краской красить. На переднюю панель я хочу замутить лампочек, чтоб покрасивее. Где и какие лампочки нужно брать и куда их втыкать, чтоб горели?

Вот это уже сильно! Вот это подход. Вот это по-нашему! Сделаем из компьютера новогоднюю елку и станцуем вокруг нее хип-хоп! И чем черт не шутит — вдруг красиво получится.

Итак, если ты решил встать на славную малярную стезю, то вот тебе мои полезные советы. Во-первых, отбрось кисть и масляную краску. Ими ты будешь красить унитаз, когда решишь довести уровень своей крутости до абсолютного максимума. Бери аэрозольную краску. Это настоящее оружие хардкорного железячника.

По поводу цвета ничего конкретно сказать не могу — на вкус и цвет, как говорится... Не забудь запастись респиратором, некоторые аэрозольные краски токсичны. Когда будешь красить, внимательно следи за тем, чтобы капли не протекли в вентиляционные и прочие отверстия. Иначе первая же смена цвета станет для твоего корпуса последней. Красить лучше несколько раз, с промежутком в три дня (чтобы успел высохнуть).

Вопрос насчет лампочек несколько труднее. Тебе стандартных, что ли, не хватает? Тогда как вариант могу предложить обмотать корпус елочной гирляндой. Попробуй, и если не понравится, читай дальше.

Будем исходить из того, что все в нашей системе должно быть предельно "электронно". Вскрой свой корпус и посмотри на материнскую плату. Уверен, на ней найдется несколько незанятых слотов. По-нашенски — это непорядок. Ведь даже на пустые разъемы поступает электрический сигнал, причем не просто так, а в произвольном порядке. А что если лампочки нашей гирлянды будут подчиняться этим сигналам? Будет весело и почти как на дискотеке.

Если напрямую подключить лампочки к разъемам, то, разумеется, ничего путного из этого не выйдет, так как стандартный сигнал слишком слаб. Нам нужно управлять током, поступающим на каждую лампочку, для чего мы воспользуемся транзистором. У этого девайса имеется три ножки — эмиттер, **коллектор** и **база** (не перепутай, где что). Если его подключить определенным образом, то он может работать в режиме электронного ключа. К каждой лампочке идут два проводка. В разрыв одного из них впаиваешь **эмиттер** и **коллектор** транзистора, а **базу** подсоединяешь к одному из разъемов. Проделываешь то же самое с другими лампочками — и вуаля! Вместо компьютера получается суперпупер-электронный монстр, мигающий лампочками при каждом удобном случае! **Во имя коллектора, эмиттера и святой базы, аминь...**

Недавно обзавелся неплохим источником бесперебойного питания (за $150), однако первые же полевые испытания меня раздосадовали: когда выключился свет, компьютер перезагрузился и только потом стал нормально работать от ИБП. Неужели ИБП бракованный? Что делать?

Во-первых, $150 за неплохой ИБП — не так уж и много, а скорее даже мало. Так что проблема может крыться именно в его низком качестве. Перезагрузка происходит от того, что ИБП не успевает вовремя переключиться с линии на батареи. За $150 ты мог приобрести только **offline** ИБП. Его схема действия такова: в нормальном режиме происходит питание от сети, но как только параметры тока выходят из заданных границ, происходит переключение на батареи. Соответственно, время переключения зависит от качества этого самого переключающего блока. В современных ИБП время переключения составляет 2-10 мс, что в некоторых случаях бывает слишком долго, и компьютер перезагружается. Если речь идет о жизненно важном процессе, прерывать который не имеет права даже такая мелочь, как выключение света, стоит покупать **online** ИБП. В отличие от offline, у него не существует понятия "время переключения". Дело в том, что компьютер **всегда** питается от батарей, которые динамически подзаряжаются. Таким образом, в момент падения напряжения компьютер, как ни в чем не бывало, продолжает работать. Стоит такой ИБП дорого, и срок службы его батарей весьма недолог (из-за постоянной нагрузки).

Другая причина перезагрузки может быть в некачественном блоке питания. В современном блоке питания подача напряжения осуществляется не напрямую и не постоянно, а порциями, через конденсаторы большой емкости. Электрический ток заряжает конденсаторы, а они разряжаются во внутреннюю цепь компьютера. Таким образом, при внезапном отключении тока компьютер еще будет продолжать работать в течении 10-20 мс. В идеале, этого времени должно хватить, чтобы ИБП успел переключить питание на батареи. Но в дешевых блоках питания емкость конденсаторов меньше, чем положено, а значит, меньше и время работы компьютера "по инерции". Так что если у тебя дешевый блок питания, советую заменить именно его, а не ИБП — обойдется гораздо дешевле.

Засим откланяюсь, вечно ваш, Дмитрий Горячев

INTERNET
СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Поздравление за деньги

Виртуальная переписка — увлечение миллионов жителей виртуального пространства. По статистике, более половины из них не ограничивают себя использованием простых почтовых



программ и серверов, а прибегают к услугам служб, позволяющих рассылать **электронные открытки** адресатам. До недавнего времени многие сайты потакали нашей тяге к прекрасному — попыткам украсить сетевое послание — но, похоже, счастью пришел конец. За компанией **American Greetings**, которая первой ввела плату за пользование своей "открыточной" службой, потянулись другие... По предварительным данным, к середине года более восьмидесяти процентов виртуальных открыточных киосков перейдут на "хозрасчет" (заметьте, статистика проводилась для всего виртуального пространства, так что наша страна под нее тоже подпадает). К этому моменту нагрузка на серверы, которые еще не будут взимать плату с пользователей, возрастет до такой степени, что большинству пользователей волей-неволей придется раскошеливаться... Впрочем, расстраиваться не стоит, стоимость годовой абонентской платы, по предварительным расчетам, не превысит двадцати долларов...

На порносайт — вдвоем

Чем бы дитя ни тешилось, лишь бы... порно в Сети не смотрело. Итальянские исследователи, проведя ряд вполне реальных изысканий на виртуальном поприще, пришли к выводу, что сетевая порнография вредит психике не только подростков, но и вполне взрослых "обитателей" Интернета. Также в ходе расследования выяснилось, что около половины XXX-манов уже не могут отказаться от просмотра, перешедшего у них в разряд наркотической зависимости. Их, понимаешь ли, уже и нормальные сексуальные контакты не особо волнуют, дай только на джипеги в Сети поглядеть.



Итальянцы-ученые не на шутку забеспокоились. Оно и понятно — если столько народу будет только в Сети на дамские (да и мужские, кстати, тоже, ибо среди "маньяков" и женщин хватает) прелести заглядываться, то что же станет со здоровьем нации? Рождаемость упадет, смертность повысится, и прощай, Италия... повымрут, как мухи... И путем мозгового штурма, обратившись за помощью к врачам-психиатрам, ученые нашли-таки выход из сложившейся ситуации.

Оказывается, для того, чтобы отучить себя от пагубного пристрастия, достаточно просматривать XXX-картинки совместно с реальным половым партнером. Это якобы и есть панацея от недуга. Так что, по плану, мужья должны взять за ручки жен, жены — мужей, и вместе отправиться на сайты для совершеннолетних. А там и рождаемость поднимется, и здоровье нации само в гору пойдет... Ох и веселый же народ эти итальянцы! И, что называется, нам бы их проблемы...

Новое поколение выбирает...

Когда дети растут умнее своих родителей, это приятно всем, кроме разве что самих родителей. Но иногда задаешься вопросом, на пользу ли идет "вундеркинизация" подрастающему поколению. Иногда приходится признать, что скорее во вред. Мы все давно привыкли к образу хакера, сформировавшемуся в нашем сознании благодаря кино и Интернету. Эдакий подросток лет девятнадцати, в специфическом прикиде, одним из атрибутов которого является розетка в области затылка. Похоже, пришла пора пересматривать свои взгляды. Как вам понравится хакер в коляске, с соской в зубах и клавиатурой в руках вместо погремушки? А ведь все именно к этому и идет.

В Израиле — в городе Нахария — не так давно была задержана "банда" хакеров, ответственная за создание злобного вируса Goner, натворившего немало бед по всему миру. В ходе расследования выяснилось, что автором кода был самый младший член хакерской группы — тринадцатилетний школьник. И хотя юному хакеру по действующему в Израиле закону грозит от трех до пяти лет тюрьмы, адвокаты обещают, что все наказание ограничится отлучением юного гения от компьютера до достижения им — хакером, а не компьютером — совершеннолетия. Сам же вундеркинд, похоже, скорее согласен на уединение в камере, если там будет стоять компьютер...

Червь-подснежник

На улице — зима, но черви так и прут. Черви виртуальные... Антивирусные лаборатории и мы вместе с ними предупреждаем, что в Сети появился новый опасный "беспозвоночный" вирус **W32/Shoho.A**. Зверюга проникает на ваш компьютер через почтовый клиент — пока червь адаптирован лишь к наиболее популярным почтовикам (**Outlook** и **The Bat!**), — копирует себя в системную директорию Windows и уже оттуда творит беспредел по отношению к реестру. Мало не покажется! Дополнительно масло в огонь вредности вируса подливает нетребовательность W32/Shoho.A к среде обитания. Он вольготно чувствует себя абсолютно в любой "Форточке"... Так что, если нет желания переустанавливать систему, то с опаской относитесь ко всем письмам, содержащим в поле заголовка строчки, хотя бы отдаленно напоминающие **"Welcome to Yahoo! Mail"**, и никогда не активируйте приаттаченные к письмам файлы вида **Readme.txt.__________pif**. Ну а уж коли не уберeглись, то как можно быстрее отправляйтесь на сайт лаборатории Касперского, качайте обновление AVP и тщательно сканируйте папку **Windows\System** на предмет наличия файла **Winl0g0n.exe** (который и есть вирус), помня при этом, что простым стиранием файла победить вирус не удастся.

P.S. Не забывайте, что в "Аутлуке" файлы двойного расширения (например, Readme.txt.__________pif) распознать не

удастся. В "Бате" для этого нужно навести курсор на файл и подождать некоторое время — высветится полное имя аттача. Оптимальный метод борьбы с заразой — проверять почту еще на сервере и скачивать лишь заведомо "здоровые" сообщения.

Повременка грядет!

Начинают сбываться ночные кошмары диалапщиков о повременке. Многие модемщики за два последних года беспокойного сна, под артобстрелом угроз со стороны МГТС ввести-таки поминутную оплату, успели и язву себе нажить, и отрастить потолще карман, в которой тщательно складывали сбережения на черный день. Видимо, с лета этого года черные дни таки наступят. Придется вспарывать авоськи и доставать чулки с заготовленным для оплаты телефонных счетов капиталом.



По заверению полномочных представителей МГТС повременная оплата разговоров вступит в силу с 1 июля 2002 года. Причем на сей раз служители телефонного шнура настроены вполне серьезно. На все же инсинуации в свой адрес, что-де опять ложные слухи распускаете, ответствую, что деза прошлых лет была пущена вполне сознательно, дабы оценить реакцию общественности... А теперь реакция понятна, и можно приступать непосредственно к действиям. На все вопросы, будут ли введены какие-то льготы для пользователей Интернета, государственники пока отмалчиваются. Молчат они и на вопросы типа "не будет ли оплата телефонной части диал-апа возложена на службы провайдеров?"...

Мы советуем часть накопленных средств потратить в аптеке на коробочку "Люминала", чтобы до середины лета спать поспокойней. Вдруг все это — очередная "утка".

Игровая индустрия держит курс на Интернет

Новая эра игровой индустрии, которую давно пророчили компьютерные социологи, похоже, решила-таки вступить в права. Давно ушли в прошлое те времена, когда все разработчики компьютерных игр в первую очередь ориентировались на потребителя без Сети. И вот теперь туда же — в прошлое — уходят времена, когда разработчики ориентировались на игры "не только для тех, у кого есть выход в Интернет". Наступает время, когда все крупные компании-игроделы будут выпускать продукцию "онлайн-онли". И ставка в этой гонке технологий будет делаться вовсе не на глобально-эпические проекты типа Everquest или Ultima Online, а в первую очередь на игры-маломерки, созданные на основе Java и Flash-технологии.

По заверениям статистиков, именно такие развлечения привлекают к себе больше всего пользователей. Например, компании Electronic Arts за истекший год удалось собрать на своем сайте "маленьких игр" Pogo.com более двадцати пяти миллионов посетителей. Уровень продаж игр в коробках, что называется, и рядом не валялся... Причем создание игр-маломерок позволяет привлечь новый круг пользователей — тех, кому за тридцать и кто в другие игры не играет по определению.

Нам же — истым игроманам — остается лишь смириться с новыми тенденциями развития рынка игровых технологий. Однопользовательские игры, конечно, никуда не денутся, но вот внимания им со стороны разработчиков будет уделяться поменьше.

Религия в Сети

В то время как итальянские ученые пытаются отчаянно решить проблему посещения XXX-сайтов своими соотечественниками, ученые американские могут расслабиться. Как показывает статистика, кризиса спроса на подобного рода ресурсы среди народонаселения Штатов давно не наблюдается. Лишь четырнадцать процентов американцев, посещающих Сеть, изредка заглядывают на странички с сомнительной начинкой. Остальным это просто не нужно (недоверчиво смеемся, но статистике — верим).

Зато Америка — единственная страна, где пик "сетевого внимания" пользователей приходится на ссылки религиозного содержания. Приблизительно три миллиона пользователей ищут в Интернете именно сайты, так или иначе связанные с Церковью. К тому же Сеть стала постоянным местом общения сторонников того или иного религиозного направления, проживающих в разных уголках страны. Удобно, кто бы спорил! Если ты, скажем, мормон, живущий в Калифорнии, то лучшего способа пообщаться с мормоном, живущим в Колорадо, иначе как в чате и не сыщешь.

В нашей же стране вот уже несколько лет кряду пользователи куда больше интересуются проблемой, как бы развлечь себя. Пик интереса россиян приходится именно на сайты развлекательной направленности. Ну что ж, по крайней мере, о рождаемости нам беспокоиться не приходится.

Куликово поле онлайна

О том, что Сеть стала ареной для хакерского вандализма, знают все. А вот о том, что Интернет может оказаться полем боя, на котором развернутся настоящие хакерско-антихакерские войны, подозревают немногие. Дело в том, что далеко не все компании, подвергшиеся атаке хакеров, отличаются чистоплотностью. Далеко не все обращаются к государственным органам правопорядка. Оно и понятно, поимка хакера — в реальности дело сложное, да и удачные случаи можно пересчитать по пальцам. А вот "отомстить" непосредственно в момент атаки "кул хацкеру" современные средства защиты позволяют (мы, кстати, не раз писали о подобного рода программах на страничках "Антихакера"). И начинается настоящая битва. Или хакер быстрее "положит" сайт компании, или программа защиты (или оператор компании во плоти) отследит нападающего и "вырубит" его машину.

Сам факт был бы не столь интересен, если бы в действо не оказывались втянуты рядовые пользователи Сети. Мало приятного попасть на сайт, на котором в данный момент происходит сражение. Программа защиты обычно отслеживает каналы всех присутствующих на данном сетевом ресурсе и без разбору "оглушает" их машины. Если учесть, что подобного рода войны в последнее время начинают принимать глобальные масштабы, стоит, как минимум, быть осторожным. Как максимум — снабдить свою машину надлежащими средствами защиты. От вылета с атакованного сайта это вас не спасет, но хоть система останется цела.

AOL проштрафилась

Новость из разряда прикольных! Активные борцы за нравственность в Сети — компания AOL — не столь давно сами проштрафились... В группе серверных ссылок AOL Kids Only "чудесным" образом затесалась ссылочка на "жесткий" порносайт Girls Brand. И единственным, что спасло милых чад от стремительного пике развращения, а компанию — от серьезных штрафов, стало то, что ссылка вела не прямиком на страничку с неподобающими картинками, а лишь в меню регистрации, пройти которое самостоятельно несовершеннолетние неспособны, по причине отсутствия у них кредиток. Ссылка удалена, порядок восстановлен, но вот престиж компании... его так просто не восстановишь. ■



Алексей Макаренков

makarenkOFF@igromania.ru

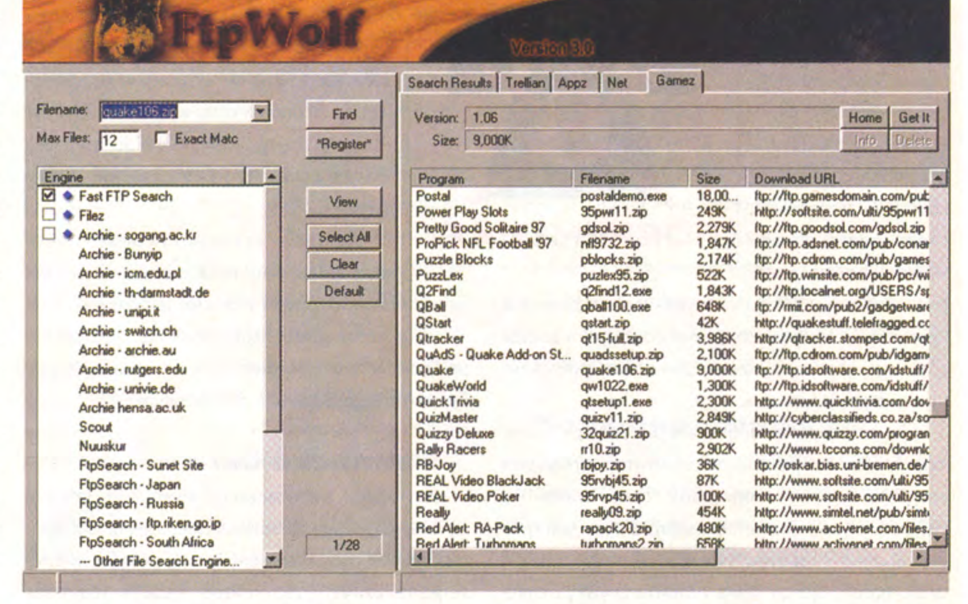
Евгений Пименов aka Ice ice@igromania.ru



ПОИСК ПО FTP

Вам приходилось когда-нибудь искать в Интернете информацию? А искали ли вы в Сети какие-нибудь программы? Если искали, то, наверно, потратили на поиск много времени и нервов. Конечно, если вы знаете точный адрес, где находится утилита, — никаких проблем не возникает, просто напускаете на этот адрес вашу любимую качалку, и все. Ну а если у вас нет точного адреса? В этом случае у вас есть два варианта. Первый — вы идете на какой-нибудь сайт, где собраны различные программы, и ищете, ищете и еще раз ищете. Хорошо, если в конце концов найдете, а если нет? Можно, конечно, воспользоваться услугами специальных поисковых систем (того же "Рамблера"), но и такой ход далеко не всегда ведет к успеху (увы, система поиска по названиям фалов в сайтах-поисковиках пока весьма несовершенна). И вот тут-то в дело вступает еще один вариант: использование специальных утилит, которые облегчают поиск файлов на огромных просторах FTP-серверов.

У вас может возникнуть вопрос: а зачем оно нам? Можно ведь самому посмотреть на содержимое этих серверов. Вот только все подобные программы посылают запрос сразу на несколько FTP и формируют отчет о проделанной работе, в результате чего экономится ваше время. Предлагаем вашему вниманию две наиболее популярные программы этого класса. Краткий обзор функций и — что самое важное — тонкости настройки приложений.



FTP Wolf

- Разработчик: TRELLIAN
- Размер: 1 Mb
- Лицензия: Shareware
- Язык интерфейса: Английский
- www.trellian.com/fwolf

FTP Wolf — довольно простая и в то же время очень мощная программа для поиска файлов на FTP-архивах. Можно сказать, что данная утилита не требует от пользователя каких-либо усилий для настройки. Единственное, что вам необходимо указать программе, это то, какой браузер вы используете (почему-то сама она его с ходу не видит) и адрес вашего **proxy-сервера** (конечно, если вы используете proxy для подключения к Интернету). Для этого вам нужно войти в меню **Options** и выбрать в нем пункт **Preferences**. Браузер выбирается в строке **HTML Browser**, программа сама просматривает ваш диск и находит, какие браузеры у вас установлены. Просто выберите тот, каким обычно пользуетесь (сомневаюсь, что у большинства из вас на машине установлено больше одного браузера). Proxy-сервер назначается в строке... правильно, **Proxy Server**. Номер порта пропишите в строке **Port**.

Больше ничего настраивать не нужно. FTP Wolf готов к работе. Давайте попробуем найти какой-нибудь файл на FTP-архивах. Введите имя файла в строке **Filename**, выберите поисковые системы, которые вы хотите использовать при поиске (в окне **Engine** поставьте галочку напротив поисковой системы). Теперь вам осталось только нажать на кнопку **Find** и немного подождать. По мере того как ваш запрос будет обрабатываться, во вкладке **Search Result** будут отображаться данные, найденные во время работы (имя файла, размер и адрес).

Если активировать пункт **Exact Matc**, то Wolf будет искать все файлы, в которых встречается введенное вами имя. Например, если вы подали запрос найти doom.zip, программа выведет на экран такие файлы, как modoom.zip и т.п.

Также следует упомянуть о закладках **Appz**, **Net** и **Gamez**. В них вы найдете адреса наиболее популярных программ, сетевых утилит и игр соответственно. Программы расположены по алфавиту, плюс присутствует информация об их размере. Если же вы хотите попасть на сайт разработчиков какой-то из утилит, просто выберите нужную вам программу и нажмите кнопку **Home**, ну а для немедленной скачки смело жмите на **Get It**.

В завершение рассказа о программе хочу сказать, что незарегистрированная версия будет работать 30 дней, причем будут недоступны большинство поисковых систем (в том числе и российские). Ну а зарегистрированная версия на данный момент поддерживает 26 самых крупных поисковых систем по всему миру, и список этот постоянно пополняется.

FileFerret

- Разработчик: FerretSoft
- Размер: 750 Kb
- Лицензия: Shareware
- Язык интерфейса: Английский
- www.ferretsoft.com

FileFerret — это отличное средство для поиска различных файлов по необъятным просторам FTP-архивов. Данная программа при поиске нужного вам файла просматривает большое количество поисковых систем и archive-сайты. Причем после завершения обработки вашего запроса утилита не будет выводить в результатах поиска двойные ссылки. То есть если программа получит от разных поисковых систем ссылку на один и тот же адрес, то не будет дублировать эту ссылку в своем отчете (в то время

как обычные поисковики могут выдать вам несколько ссылок на один и тот же адрес, что увеличит время, затраченное вами на систематизацию полученной информации).

После того как нужный вам файл будет найден, вы можете скачать его, используя все тот же FileFerret, — вам не понадобится другой FTP-клиент, FileFerret отлично справляется с поставленной перед ним задачей.

Давайте теперь рассмотрим работу с этой программой более подробно. Во время инсталляции программа спросит у вас адрес вашего proxy-сервера. Если вы используете его при подключении к Интернету — укажите адрес. Если же вы его не используете, просто оставьте это поле пустым. Можно сказать, что на этом настройка FileFerret закончена, и что программа полностью готова к работе.

Первое, что вам необходимо сделать, это указать утилите, что ей нужно искать. Для этого введите ключевые слова для поиска в графе **Named**; также вы можете указать, как осуществлять поиск, — искать точное совпадение **(All)** или же искать любое из введенных вами слов **(Any)**. Будет нелишним ограничить поиск нужной вам информации серверами, которые расположены ближе к вашему месту жительства. Делается это с помощью пункта **Look in**. Также вы можете выбрать поисковые системы, используемые программой, зайдя в меню **View\Options\Search**. После того как вы укажете параметры поиска — нажимайте на кнопку **Find Now** или просто на клавишу **Enter**.

После того как FileFerret начнет обрабатывать ваш запрос, перед вами будет появляться информация о результатах поиска. Эта информация включает в себя следующие разделы:

Name — в первой колонке будет показано имя найденного файла;

In Folder — во второй колонке указывается папка, где расположен файл;

Server — в третьей колонке будет показано имя сервера, на котором найден файл;

Size — в четвертой колонке будет показан размер файла. Если вместо размера вы увидите **??**, то это означает, что размер все еще определяется;

Type — в пятой колонке — тип найденного файла;

Modified — шестая колонка показывает время последнего изменения данного файла;

Source — в последней колонке указывается название поисковой системы, которая нашла данный файл. Если остальные поисковые системы также найдут точно такой же файл, то FileFerret не будет повторно дублировать эту информацию.

Однако может возникнуть такая ситуация, что затребованный вами файл находится на многих серверах, и чтобы ограничить число запросов, вы можете установить максимальное число найденных файлов. Для этого войдите в меню **View\Options\Advanced** и укажите там число файлов. После того как FileFerret найдет заданное количество — поиск прекратится.

Чуть выше я говорил, что FileFerret может самостоятельно скачать найденный файл, но если вы не хотите доверять это ответственное дело программе, а предпочитаете использовать ваш любимый FTP-клиент, то вам будет нужно указать, чем нужно пользоваться для записи файлов. Для этого войдите в меню **View\Options\Clients** и пропишите тот клиент, который вы хотите использовать при загрузке. Но допустим, вы используете какую-то экзотическую утилиту, и FileFerret не смог автоматически распознать ее, — в таком случае просто укажите программе путь до вашего FTP-клиента. Для этого в том же меню используйте кнопку **Add**.

Ну вот, файл мы нашли, теперь осталось записать его на ваш компьютер. Это можно сделать несколькими способами. Первый: войдите в меню **File\Retrieve** и оттуда запишите файл. Второй: щелкните **правой** кнопкой мыши по нужному файлу и в появившемся меню опять же выберите пункт **Retrieve**. Наконец, можно просто кликнуть два раза по файлу, который вы хотите скачать, и процесс записи начнется.

В завершение разговора о "стационарных" поисковиках предлагаем вам ознакомиться с утилитой для ***поиска информации в веб-страницах***. Для того чтобы найти нужную вам информацию, вы можете больше не использовать поисковые системы. Вместо этого установите себе небольшую программку, которая будет сама делать за вас всю "грязную" работу, а вам останется всего лишь воспользоваться теми ссылками, которые нашла утилита.

WebFerret

Разработчик: FerretSoft

Размер: 731 Kb

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

www.ferretsoft.com

Основное достоинство этой программы в том, что она ищет нужную вам информацию сразу на нескольких поисковых машинах, а именно: **AltaVista, AOL NetFind, EuroSeek, Galaxy, Infoseek, LookSmart, Lycos, SEARCH.COM, WebCrawler** и **Veronica**. Согласитесь, что вы потратили бы очень много времени, если бы вводили запросы на каждый из этих серверов отдельно, и еще больше времени у вас бы ушло на систематизацию той информации, которую вы получили бы от поисковых серверов. Но если вы установите WebFerret — поиск различных данных в Интернете превратится для вас в отдых.



Подробно описывать интерфейс программы не имеет смысла, он очень похож на FileFerret, и я опишу только основные возможности. Никаких особых настроек после установки программы вам делать не придется, единственное, что вам нужно изменить в стандартных настройках, — это путь к вашему браузеру. Да и то, это придется делать лишь тем, кто использует что-либо нестандартное. Если же вы используете Internet Explorer или Netscape Navigator, то можете приступать к работе сразу же после установки.

Ключевое слово или фразу, по которым осуществляется поиск, необходимо ввести в строке **Containing**. Ниже этой строки есть два переключателя, положение которых напрямую влияет на результаты поиска: **All keywords** и **Any keywords**. Если выбрать All keywords — программа будет искать страницы, на которых есть все введенные вами слова; выбрав же Any keywords, вы получите адреса всех страниц, где содержатся введенные вами ключевые слова. Если же вы хотите, чтобы программа искала точное совпадение введенной вами фразы, необходимо заключить ее в двойные кавычки. Например, введя в строке Containing фразу "best soft in the world", вы получите ссылки на те страницы, где встречается эта фраза.

Если вы не хотите использовать для поиска все поисковые сервера, имеющиеся в программе, вы можете самостоятельно указать, где именно осуществлять поиск. Для этого вам достаточно войти в меню **Search Engine** и указать там только те, которые вам действительно необходимы.



Ну вот, мы рассмотрели и научились работать с двумя наиболее популярными программами для поиска файлов на FTP-сайтах (и даже одну для поиска в Вебе). Надеюсь, что теперь у вас не будет возникать сложностей с поиском нужных вам программ на просторах Интернета. И очень надеюсь, что эта статья поможет вам сократить время, потраченное на поиск программ, и сберечь вам свободное время для чтения нашего журнала...

P.S. Бесплатные версии всех описанных в статье программ вы можете найти ***на нашем компакте***. ■

РУКОВОДСТВО ГЕЙМЕРА

ИГРА ПО МОДЕМУ

Илья Илюхин
ilya@igromania.ru

Сингл-плеер очередной игры пройден, боты — тупые как пробки, а играть по Интернету — слишком дорогое удовольствие. Но играть хочется, и играть не с тупыми компьютерными противниками, а с живыми непредсказуемыми людьми. Конечно, многие пробовали играть не через Сеть, а попросту подсоединиться к другому модему напрямую, не тратя при этом драгоценные деньги. Но у всех ли это получалось? Позвольте предположить, что нет. Запутаться в дебрях модемных настроек не составит большого труда даже для искушенного пользователя. Цель нашей статьи — рассказать обо всех тонкостях настроек модемной игры, при этом популярно разъяснив, "что", "как" и "почему".

На старт!

Первым делом — убедитесь, что все железо, включая модем, находится в полной боевой готовности. Не помешает также применить на практике статью **"Оптимизация работы в Интернет"** (***см. №4 "Мании" за 2001 год***). Тем самым вы заметно уменьшите лаги в игре. Кроме того, советую по возможности играть ночью — именно в это время суток достигается наилучшая скорость. Но предположим, что все оборудование тщательным образом оттестировано, настроено и готово к виртуальным боям. В некоторых игрушках даже не придется прибегать к каким-то особо сложным настройкам. Яркий пример — FIFA 2001. Достаточно лишь создать игру, ввести свое имя, телефон и ждать звонка от оппонента. А можно наоборот — звонить самому, особой разницы, в принципе, нет... Но ситуация заметно усложняется, когда вы имеете дело с Quake I/II/III, Half-Life, Red Faction и прочими играми, сыграть в которых будет не так-то легко, как оно кажется на первый взгляд. Шаг за шагом мы подробно рассмотрим все тонкости: начиная от подключения и заканчивая необходимым софтом. Для примера возьмем третий Quake.

Шаг 1

Заходим в **Панель управления/Установка и удаление программ**, а оттуда на закладку **Установка Windows**. Выбираем компонент **Связь** и устанавливаем **Сервер удаленного доступа**. Если он уже установлен, то можно перейти сразу к следующему пункту. Идем в **Мой компьютер/Удаленный доступ к сети**. Здесь нужно поставить точку рядом с меню **Разрешить удаленные подключения**.

Шаг 2

Теперь — **Панель управления/Сеть**. Выбираем протокол **TCP/IP** и ставим точку около **указать ip-адрес явным способом**. Первый игрок указывает IP 124.0.0.1, а второй — 124.0.0.2. Оба должны написать, что маска подсети равна 255.255.255.0. Далее нам остается только перезагрузиться.

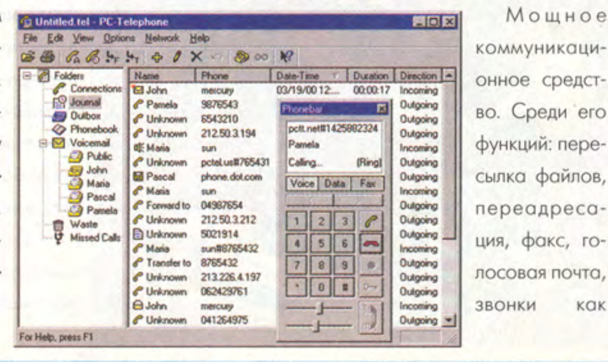
Шаг 3

Первый игрок запускает Quake III и активирует **Multiplayer/Create**. Ставим нужный нам **Fraglimit**, **Timelimit**, называем **Hostname** (т.е. имя сервера, например, **Mania**) и создаем игру. После того как игра создалась, второй пишет в консоли **connect 124.0.0.2**. Все, теперь можно играть. Один игрок играл роль сервера, а другой как бы подключался к нему. Поэтому нам и был нужен компонент **Сервер удаленного доступа**.

Теперь немного о том, какие сложности могут возникнуть. Самая, пожалуй, распространенная загвоздка — это невозможность подключения из-за того, что у обоих игроков установлены **разные версии игры**. Но как быть, если нужно передать **патч**, а вы живете в разных концах города, а то и мира? В этом случае нам на помощь приходят специальные программы, с помощью которых легко можно переслать нужный файл. Вообще-то в Windows есть такая утилита, которая называется HyperTerminal, но есть также и один момент: она настолько неудобна, насколько это можно придумать. На наше счастье, в Сети есть масса программ подобного рода. Ниже мы рассмотрим лучших представителей данного семейства.

Программы, которые пригодятся

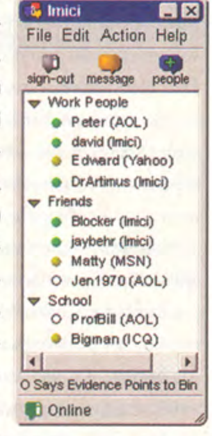
PC-Telephone 4.0
Разработчик: Selectra OOD
Размер: 949 Kb
Лицензия: Shareware (65$)
Язык интерфейса: Английский
www.pc-telephone.com



Мощное коммуникационное средство. Среди его функций: пересылка файлов, переадресация, факс, голосовая почта, звонки как просто с компьютера на компьютер, так и на обычный телефон, собственный АОН, запись разговоров, их шифрование, плюс возможность делать все это по расписанию. Как легко можно догадаться, такая "золотая" программа просто не может быть бесплатной. Это — единственный недостаток, который нам удалось заметить (демо-версия работает 30 дней). Что же касается интерфейса, то кому-то он может показаться слишком навороченным, но если во всем разобраться как следует — он становится почти родным. В целом же, многофункциональная и профессиональная утилита. Ищите PC-Telephone ***на нашем компакте***.

Рейтинг: 4/5

Imici Messenger 2.1.2
Разработчик: Imici
Размер: 621 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.imici.com



Хоть эта программа и имеет меньше возможностей, чем PC-Telephone, но этот недостаток с лихвой покрывается тем, что Imici Messenger без проблем работает с ICQ, MSN, AOL и Yahoo без установки (!) всех этих утилит. Само собой, это не полноценная замена — если бы это было возможно, позволю вам самим догадаться, сколько бы весило все это богатство. Но все основные функции реализованы "на ура". К тому же — разработчики обещают постепенно добавлять новые функции по мере выхода новых версий утилиты. Кроме этого, поддерживается чат, работа с SOCKS4, HTTP-прокси и, конечно же, передача файлов. Чтобы никто не запускал программу в ваше отсутствие, возможна установка пароля на вход. При всем этом программа продолжает оставаться бесплатной, что поистине можно назвать подвигом разработчиков. Imici Messenger уютно примостился ***на нашем компакте***.

Рейтинг: 5/5

Финальные аккорды

Надеюсь, что после прочтения этой статьи у вас не возникнет никаких трудностей с игрой по "момеду" с приятелями. Впрочем, даже если таковые возникли — пишите, постараюсь помочь. На этом позвольте откланяться и пожелать вам удачи в виртуальных боях. ■

RusPutin
rusputin@fromru.com

Интересное в сети

Добрейшего вам времени суток. Как вы заметили, в "Игромании" начался тотальный ликбез в области веб-мастеринга. Как всегда, в авангарде наших стройных рядов выступает рубрика "Интересное в сети". Она первая будет брошена в топку. Тем более что вы уже давно просите рассказать о ресурсах для веб-дизайнеров. Мы повинуемся вашей воле, и сегодня рубрика будет отдана на откуп ссылкам по созданию Интернет-страничек.

www.design.ru

Это единственный сайт Рунета, посещение которого является строго обязательным для начинающего веб-дизайнера. Это официальный сайт **"Студии Артемия Лебедева"**. Изюминкой (ради чего и стоит сюда заглянуть) являются "РУ/ководства". Огромная подборка материа-



лов, посвященных различным аспектам веб-дизайнерского мастерства, не может не привлечь к себе внимания. Основной темой "руководств" является html-верстка. Все, начиная кодировками "русских" текстов и заканчивая подбором шрифтов, разобрано здесь вплоть до мелочей. Также представляют интерес "Порки". За определенную плату (а интересным проектам вообще бесплатно) сам Тема Лебедев пересчитает косточки вашему творению. И это только малая часть того, что можно найти на сайте "Студии Артемия Лебедева". Кстати, ***www.design.ru*** тесно сотрудничает с сайтом ***www.narisoval.ru*** и с его автором ***Ромой Воронежским.*** Оба сайта имеют прямое отношение к веб-дизайнерскому искусству: первый — верстка и ее особенности, второй — графика для web. Рекомендую оба этих сайта для регулярного порционного изучения.

http://dvk.promo.ru

"В помощь начинающему веб-мастеру" — вот лозунг этого сайта! По большому счету, здесь есть все, что нужно. Это и грамотно составленные документации, и статьи на различные темы, и профессиональный фото clip-art, и



пособия по работе с главным орудием web-мастера — Photoshop... Большая подборка ссылок на другие ресурсы также не разочарует! Да и дизайн сайта говорит сам за себя. Профессионально, аккуратно и просто удобно.

http://infocity.kiev.ua/minet.html

"Электронная библиотека InfoCity". Этот сайт будет полезен не только начинающим акулам веб-дизайна, но и матерым спецам. Огромная коллекция электронных книг и статей, посвященных веб-технологиям, порадует любого. Здесь можно найти описания и руководства по **HTML**, **Java**, **Perl**, **CGI** и многому другому. Отдельно стоит отметить, что теме веб-дизайна посвящен целый раздел. Там рассматриваются не конкретные технологии, а глобальные проблемы и пути их решения. Такие понятия, как Интернет-маркетинг и раскрутка (родственные друг другу), также нашли здесь свое место.

www.webclub.ru

Наверное, самый интересный, с точки зрения наполненности информацией, сайт в этом



обзоре. Как видно из названия — это клуб. Клуб веб-мастеров. Помимо стандартного набора разделов (FAQ, "Библиотека", "Форум"), есть очень интересная рубрика — **"Задай вопрос эксперту"**. Задавать вопросы можно по огромному количеству тем: от HTML до мобильников (ну да, про сотовые тоже можно). Некоторым экспертам вопросы можно задавать в онлайне и даже по телефону (!!!). Так что — сайт, интересный во всех отношениях. Рекомендую.

www.photobox.ru

Кладовая фото- и клип-арта. По самым скромным подсчетам, имеется **около 50 000 картинок**!!! Все они удобно разбиты на тематические разделы: животные, пища, города, люди... Еще меня заинтересовала строка **ADULT**. Судя по названию, там должны бы содержаться материалы... ээээ... XXX-направленности! Понятное дело, что в первую очередь я заглянул именно туда. Но как всегда бывает в таких случаях, мой... ммм... романтический настрой развеяла своим крылом розовая птичка обломинго. Ни одна фотка из этого раздела, так и не порадовала мой... взор. Но другие темы работали исправно, куда и спешу вас перенаправить.

www.webscript.ru

"Веб-программирование для всех!" Судя по адресу, можно понять, что программирование для Сети является единственной темой, освещаемой со страниц этого сайта. Освещают для просвещенных и просвещают в неосвещенном



(вот такой каламбур...). Сразу хочется отметить весьма симпатичный дизайн ресурса. Глаз не режет, как зачастую бывает с такими проектами. Основное наполнение сайта составляет коллекция статей и документации, посвященная программированию на **Perl** и **PHP**. Но, несмотря на всю сложность рассматриваемых технологий, освоить их совсем не трудно, если углубиться в изучение выложенных на сайте материалов.





Ресурс, на мой взгляд, может стать небесполезным как для опытных, так и для начинающих веб-программистов.

http://ru.yaroslavl.ru/runet/

Что отличает профессионального веб-дизайнера от начинающего? Правильно — знание различных секретов и особенностей использования всевозможных дизайнерских утилит. Узнать все это можно двумя способами: можно учиться на своих или чужих ошибках, но это долго и ненадежно, а можно заглянуть на сайт *ru.yaroslavl.ru/runet/* и обучиться всему этому за пару часиков. Профи вы, конечно, не станете, но необходимый задел будет создан. На сайте также есть довольно крупная подборка скриптов, что, несомненно, окажется полезным для начинающих.

Открывает сегодняшний игровой обзор сайт, посвященный культовой игре всех времен и народов — **Diablo II**. Из плеяды простых фанатских сайтов данный ресурс выделяется прежде всего интересным и полезным наполнением. Судите сами: регулярное обновление патчей и дополнений, большущая подборка модификаций и мини-программок, статьи и рекомендации опытных игроков. А потом, сайт сделан не только стильно, но и удобно для посетителя. Многое из того, что можно скачать с сайта, выложено на первой же странице, что избавляет нас от бесплодных попыток отыскать в дебрях странички "тот самый патч". В общем, для фанатов "Дьяблы" — мечта на блюдечке.

http://linuxgames.org.ru

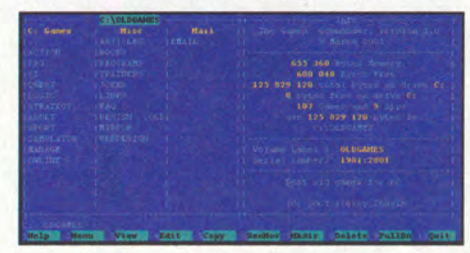
"Это просто праздник какой-то". Так могут подумать счастливые (или не очень) обладатели "прогрессивных" ОС'ей из семейства *nix'овых. Ибо, направив по этому адресу свой браузер, они попадут в царство портированных под их "ось" игр. Оказывается, под ***nix** уже давно пишутся или переводятся все хоть сколько-нибудь популярные виртуальные развлечения. Спешу обрадовать поклонников третьей "Кваки": на сайте есть "адаптированная" версия, правда, пока только demo. Кроме этого, картину дополняют статьи и советы по настройке своего компьютера. Естественно, под Linux.

http://oldgames.zp.ua

Помнится, в одном из ***прошлых номеров "Мании"*** в обзоре "Игровых ссылок" промелькнула ссылка на сайт ***www.agdb.net***. Тогда я думал, что это единственный сайт-архив "древних" игр. И так продолжалось до недавнего времени, пока на мои глаза не попался ресурс, ссылка на который сияет несколькими строчками выше. Первое, что бросается в глаза, — это необычное оформление (см. скрин рядом). Оно недвусмысленно намекает на то, что **DOS** жив, а вместе с ним живы и **DOS-игры**. Последние-то и представлены на сайте. Выкладыванием изрядного количеством "старья" автор странички не ограничился. Здесь же существует также **коллекция трейнеров** и **различных программ** для тех самых доисторических игр. Любителям всплакнуть над первой "Цивилизацией" или "Диггером" посвящается.

http://games.k.od.ua

"Все! о геймах" — ни больше ни меньше! Сайт основан украинским Интернет-клубом **"К"**. Но не пужайтесь, дорогие граждане. Сайт составлен на "великом и могучем", так что проблем с восприятием не возникнет. От дел лингвистических — к делам игровым. Под своим широким крылом сайт объединил поклонников самых разных игр, от **StarCraft** и **Diablo** до **Quake3** и **Counter-Strike**. Регулярно обновляются демки (кстати, записанные на самых последних чемпи-



онатах, прошедших в "незалэжной". Также с сайта можно стянуть самые последние патчи. Кстати, на страничке имеются тематические "борды", так что от одиночества вы страдать не будете.

www.ukrinter.com/java.asp

Последней в сегодняшнем обзоре стала страничка, посвященная **Java-играм**. Честно говоря, я и не думал, что такие культовые игры, как **Lode Runner**, давно существуют в классных онлайн-вариациях, ничем не уступающим по качеству оригинальным играм. Разнообразные версии и модификации тетриса просто не могут оставить равнодушным поклонника мини-игр. В общем и целом — приятный сайт для души (игры хорошие, и главное — много их) и для глаза (дизайн ресурса взор не мусолит). ■

Стандартные КОДЫ

Deadly Dozen

Во время игры нажмите Pause и вводите следующие коды:
cheatcheat — активировать режим кодов
ammo — бесконечные патроны для всех видов оружия.
godmode — неуязвимость.
invisibility — невидимость.
fly — режим полета.
ac919 — неуязвимость, бесконечный боезапас и режим полета — три в одном!
invis — невидимость.
winmission — выиграть миссию.
losemission — проиграть миссию.
hitlermode — непобедимые враги.

Harry Potter & The Sorcerer's Stone

Во время игры можно активировать такие коды:
HarryDebugModeOn — все уровни и debug mode.
HarryGetsFullHealth — полное здоровье.
HarrySuperJump — суперпрыжок.
HarryNormalJump — возвращение в нормальный режим прыжков.
HarryTriggerCheat — 15 бобов.

Kohan: Ahriman's Gift

Во время игры нажимайте Enter и вводите:
demons — выиграть миссию.
rentakohan — получить амулет (выбирается случайным образом).
pyrite — "бесплатное" золото.
scene 24 — открыть всю карту.
show fog — открыть всю карту и показать все юниты.
more peons — увеличить максимальное число продукции
im gonna rush — увеличить максимальное число компаний.
wooden rabbit — быстрая постройка.

New York Race

Вводите следующее в качестве вашего имени:
NIKITA — открыть призовые машины.
BIGWOLF — открыть все машины в режиме Beginner.
OELITA — открыть все машины для режима Pro.
POOLWOOL — то же самое для режима Expert.
YXINYEDO — сделать доступными все уровни сложности и трассы.
SHALEA — бесконечная энергия.

Return to Castle Wolfenstein

В свойствах ярлыка, в пути пропишите +set sv_cheats 1. У вас должно получиться <Каталог игры>\WolfSP.exe +set sv_cheats 1.

Теперь во время игры нажимайте "~" (тильда) и в открывшемся окошке консоли вводите коды:
/god — делает вас неуязвимым.
/notarget — враги вас не видят.
/noclip — режим прохода сквозь стены.
/give all — дает все оружие и полный боезапас.
/give armor — дает броню.
/give health — дает здоровье.
/give stamina — увеличивает выносливость.
/nofatigue — бесконечная выносливость.
/kill — самоубийство.
/cg_uselessnostalgia 1 — интерфейс как в оригинальном "Вольфе".

Если вдруг у вас не получается активировать данные коды — игрушка ругается, что, мол, неизвестная команда или что режим кодов не был активирован — попробуйте в директории <Каталог игры> создать пустой файл user.cfg. В нем пропишите одну-единственную строчку file: set sv_cheats 1.

Если и теперь коды не активируются, попробуйте сохраниться, а потом загрузиться из этой сохраненки. Теперь должно все получиться!

Secret Service: In Harm's Way

Во время игры нажмите "~" (тильда) и получайте доступ к следующему разнообразию кодов:
aigodmode 1 — бессмертие для себя.
aiprotectprotectee 1 — бессмертие для VIP'а.

Star Trek — Armada 2

Во время игры нажмите Enter и в появившемся окне вводите нижеследующие коды:
showmethemoney — 2000 у.е (убитых енотов) в местной валюте.
kobayashimaru — мгновенно выиграть миссию.
kobayashimaru_lost — мгновенно проиграть миссию.

А теперь о самом главном — о режиме бога. Откройте файл RTS_CFG.H. Ищите строку с описанием сложности игры: "EASY_DAMAGE = 0.5; float HARD_DAMAGE = 2.0;"

Если установите в качестве значений 0, то активируете неуязвимость. Хотя в некоторых туманностях ваш корабль все-таки может быть поврежден.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Во время игры нажимайте Enter и вводите коды:
SKYWALKER — выиграть миссию.
TARKIN — убить всех врагов.
FORCEFOOD — добавить 1000 единиц провианта.
FORCENOVA — добавить 1000 единиц NOVA.
FORCECARBON — добавить 1000 единиц углерода.
FORCEORE — добавить 1000 единиц руды.
FORCEBUILD — быстрая постройка.
FORCEEXPLORE — показать всю карту.
FORCESIGHT — убрать туман войны.
DARKSIDExx — уничтожить врага, где xx — его номер.

Демиурги (Etherlords)

Во время игры нажмите "~" (тильда) и получите доступ к консоли, в которой и вводите следующие коды. Коды разделены на две части — боевая и небоевая. Соответственно, первые надо активировать в процессе сражения, а вторые — в промежутках между сражениями.

Небоевая часть (режим квеста):
open_fog — убрать туман войны.
hide_fog — вернуть туман войны.
lose — проиграть миссию.
win — выиграть миссию.
save — Quick save.
load — Quick load.
player — информация об игроке (игроках).
give all — добавить 15 единиц к каждому из ресурсов.
view resources — информация о ресурсах.

Боевая часть:
lose — проиграть битву.
win — выиграть битву.
view_hand — показать, что в руках у вашего врага.
hide_hand — скрыть то, что есть у вашего врага.
view army — показать информацию о вашей армии.
view spells — показать таблицу четырехсимвольных кодов. Используются в следующих кодах:
add spell xxxx — где xxxx — четырехзначный код заклинания из таблицы.
add creature xxxx — добавить создание, где xxxx — четырехзначный код создания из таблицы.
change health xxx — изменить количество жизни вашего героя, где xxx — новое значение.
change mana xxx — изменить количество маны вашего героя, xxx — новое значение.
change links xxx — изменить links вашего героя.
change enemy health (mana, links) xxx — то же самое, только для вашего противника.

Шестнадцатиричные КОДЫ

Comanche 4

008D244C, 00C9DBD8 — патроны для пулемета.

6686C98, 66858DE, 6686D4A, 66BA274 — броня. Изменяйте значения осторожно, так как иногда игрушка просто не реагирует, а иногда вообще виснет или вылетает.

008D22F3, 008D22F4, 00C9DBF8, 00C9DBFA — а по этим адресам лежат ловушки для ракет.

Secret Service

1D47FCC, 737B93E, 53A42F8, 1D47FCC — здоровье. При изменении помните одну старую, но очень верную поговорку: "Жадность приводит к бедности!" Изменяйте значения так, чтобы и себя не обделить, и игру уважить, чтоб не ругалась и не вылетала.

Stronghold

00B1F3FC — деньги; 00B1F3C8 — древесина; 00B1EF78 — крестьяне; 00B1F3D0, 0143C6C0, 0143C714 — камень.

Казаки (Cossacks)

0147F858 — древесина; 0147F864 — пища; 0147F85C — золото; 0147F860 — камень; 0147F868 — железо; 0147F86C — уголь.

Данные адреса подходят как к первой версии "Казаков", так и к недавно вышедшему аддону.

Игровые ресурсы

Hundred Swords

В корневом каталоге игры лежит вступительный видеоклип — **advertise.mpg**. В директориях **<Каталог игры>\SE11k.wav** и **<каталог игры>\SE22k.wav** лежит озвучка в формате **.wav**.

Return To Castle Wolfenstein

С этой игрушкой все просто. Она использует движок Quake 3, это раз. Значит, все ее внутренности лежат в файлах с расширением **.pk3**, это два. И наконец, эти файлы являют собой не что иное, как самые обыкновенные zip-архивы, а значит, легко вскрываются. Лежат они по адресу **<Каталог игры>\Main**, причем файлы **mp_pak0.pk3**, **mp_pak0.pk3** и **mp_pak0.pk3** отвечают за режим многопользовательской игры, а файлы **sp_pak1.pk3** и **sp_pak2.pk3** — за режим одиночной. А уж про файл **wolfconfig.cfg** я вообще молчу. Изменяйте! Ну и, конечно, смотрите ***материал во "Вскрытии"***, где рассказывается, как путем изменения файлов конфигурации создать полноценный мод на базе игры.

Secret Service

В поддиректории **Save**, что лежит в основном каталоге игры, находятся ваши профили и сохраненки.

<Каталог игры>\Data\Avi — видеоролики в известном формате.

<Каталог игры>\Data\Cfg — ваш конфиг.

<Каталог игры>\Data\Music — музыкальные композиции в формате **.wav**.

Звук можно найти по адресу **<Каталог игры>\Data\Sound**, просканировав единственный имеющийся в этой директории файл **sound.fun** с помощью программки GameAudioPlayer, которую мы уже неоднократно использовали и которая, соответственно, не раз выкладывалась на компакте.

Демиурги (Etherlords)

Для начала вырвем из игрушки звуки. Для этого нам потребуется программа **GameAudioPlayer**. Так вот, с ее помощью откроем файл **sfx.res**, который лежит по адресу **<Каталог игры>\Resources**. В итоге, при небольшом запасе терпения, вы получаете более 1200 звуковых фрагментов.

А где музыка? Неподалеку. Только для ее вырывания нам уже не придется прибегать к вышеописанному методу. Все музыкальное сопровождение лежит в папке **<Каталог игры>\Resources\Music** в открытом виде.

Также можно вытащить видео. Искать в директории **<Каталог игры>\Resources\Movies**. Все видеофайлы — в формате **.bik**. Тут же лежат и маленькие картинки minimap'ок в папке **<Каталог игры>\Resources\Minimap**.

Ил-2 Штурмовик

В этой игрушке очень много ресурсов, которые можно выдрать для своих нужд. Так что будем вытаскивать много, в мировом, так сказать, масштабе.

<Каталог игры>\bin — в этой папке находятся различные скрипты, а также dll'ки, изменять не рекомендуется.

<Каталог игры>\lib\fonts — шрифт, используемый в игре.

<Каталог игры>\images\cursors — курсоры, используемые в игре.

<Каталог игры>\Missions\Campaign\De и **<каталог игры>\Missions\Campaign\Ru** — папки кампаний за немцев и за русских. Открыто в этих папках лежат только ордена и награды, которые довольно реалистичны и красиво прорисованы.

<Каталог игры>\PaintSchemes\Pilots — текстуры пилотов... маленькие текстуры.

<Каталог игры>\PaintSchemes\Skins — текстуры всех (вникаете, ВСЕХ!) самолетов.

<Каталог игры>\PaintSchemes\Regiments — рисунки с фюзеляжей самолетов.

<Каталог игры>\samples\Music — музыка с экрана меню за фашистов и за Советы.

<Каталог игры>\Users — ваш конфиг.

Классика

Venom

Для тех, кто пропустил предыдущие сведения о "Веноме" в 51-м номере, повторяем, что открытые ресурсы игрушки находятся в каталоге **PICS**. Там вы сможете изменить внешний вид слотов сохранения, отредактировать avi-файлы арморов и оружия, а в файле **misc.ini** прописан стартовый инвентарь для вас и вашего напарника для каждой миссии.

Теперь откройте файл **game.ini**, который находится в корневом каталоге игры. Найдите во второй строке файла строчку **"Language=1"** и измените значение 1 на 2. Теперь запустите игру, и... название вашего оружия во время игры будет отображаться на английском языке. В этом же файле прописано много интересных настроек игры, например, **Gamma**, с ними ничего не стоит разобраться самостоятельно, главное, обращайтесь с ними аккуратно. При изменении некоторых настроек игра может перестать работать. Поэтому заранее сделайте резервные копии всех изменяемых файлов.

Для извлечения ресурсов из dll-библиотек нам понадобится программа **WinNavigator**. Запустите утилиту. Откройте каталог игры. Два клика на желаемой dll-библиотеке, и ресурсы появляются на свет божий. Наибольший интерес представляет **venom.dll**, в ней находятся разные курсоры, иконки игры и прочие вкусности.

Witchhaven

85760B1D — броня;
85760AF9 — пузырьки со здоровьем.

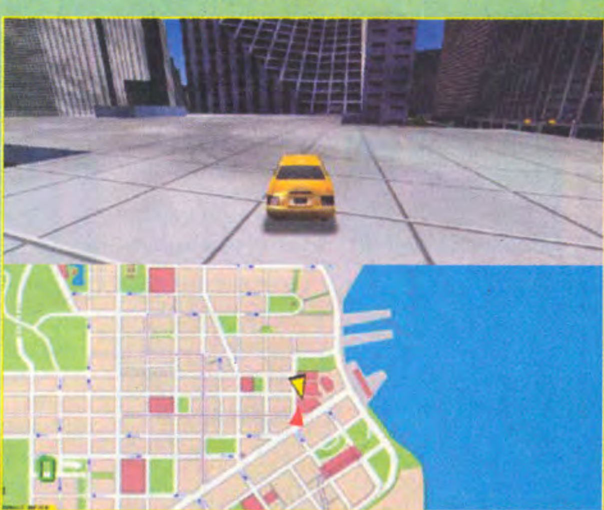
Easter Eggs

Max Payne

На уровне тренировки (Tutorial), когда дойдете до стены, перепрыгните через нее и сверните налево. Дойдите до фургона, запрыгните на него, а потом на кондиционер. С кондиционера надо перепрыгнуть на балкончик. Поднимитесь по лестнице наверх и посмотрите на самое левое окно (если стоять лицом к стене). Разбейте его и влезайте внутрь. В этой комнатушке лежит "Инграм" и около двухсот патронов к нему. Не забудьте посмотреть в шкафчике рядом с телевизором (там и лежат патроны). А еще можно развлечься, разбивая бутылки — их там много.

Midtown Madness 2

В районе Сан-Франциско есть местечко, где можно легко заехать на крышу. Внимательно изучите скриншот, на котором показано, где находится заветная локация.



Над рубрикой "КОДекс" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" — Александр Опальский aka MagicíaN (note1abk@mail.ru)

"Игровые ресурсы" Venom'a — Сергей Коваленко aka B@RON

"Easter Eggs" (Midtown Madness 2) — Вячеслав Коренбаев aka GlaDiaToR (korss@udmnet.ru)

"Easter Eggs" (Max Payne) — Комаровский Стас aka Kristian (kristi@ttknet.ru)

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)



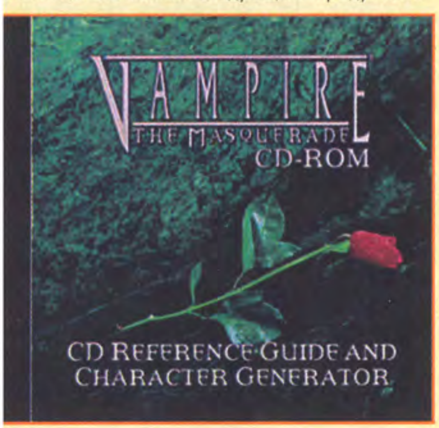
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

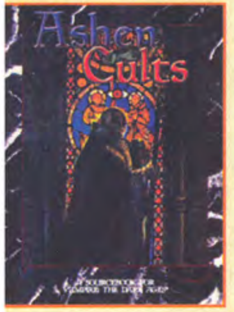
НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

Новинки от White Wolf Games

Компания *White Wolf Games*, известная по своим ролевым играм в жанре современных ужасов — **"Вампиры: Маскарад"**, **"Вервольфы: Апокалипсис"** и другим, — порадует своих поклонников этой зимой следующими продуктами.



Clan Trilogy: Tremere. После окончания серии романов Clans' Novel Series, посвященной поочередно каждому из кланов вампиров Мира Тьмы, компания продолжает выпускать книги в том же формате; на этот раз каждому клану посвящается своя трилогия, и нашему взору предстает вторая часть трилогии о Тремере — вампирах-колдунах.



Vampire Revised CD ROM — а вот этот продукт наверняка заинтересует наших читателей, ведь здесь на одном CD-ROM'е представлены сразу пять главных книг третьей редакции "Вампиров" — основная книга, два пособия Мастеру, а также путеводители по Камарилье и Шабашу.



Ashen Cults — новая книга про Темные Времена Мира Тьмы, рассказывает о вампирических культах.

Witches & Pagans Ebook — электронная книга-пособие по **"Магу: Крестовому Походу Колдунов"**, рассказывает о ведьмах и язычниках времен Ренессанса.

d20-system

Chaosium Inc. прорабатывает d20-совместимую RPG по миру Майкла Муркока. Руководство **Cults of Law & Chaos** расскажет о бессмертных пантеонах вселенной — Законе, Хаосе и Балансе. Также в новых продуктах вас ждут боги стихий, зверей и растений — вместе с церквями, которые служат этим богам. В книге представлена полностью переписанная магическая система для d20 System на базе рун и сфер, используемая жрецами Хаоса. Новый продукт появится на полках магазинов в районе мая 2002 года. Книга объемом 192 стр. стоит $23.95. Первое приключение в этом мире именуется **Slaves of Fate**.

Living Room Games, известная "поднятием из мертвых" сказочной ролевой игры **Earthdawn**, взялась за разработку d20-совместимых проектов. Дизайнеры компании активно трудятся над ролевой игрой в жанре "темное будущее"/киберпанк **Digital Burn: A Resource for a Cybernetic Future**.

Green Ronin Publishing анонсировала "первую серьезную игру в жанре супергероики под d20" — **Mutants & Masterminds**. Над игрой трудится известный ролевой дизайнер Стив Кенсон, один из соавторов мира **Shadowrun**. Выход нового продукта назначен на осень 2002 года, и его будет сопровождать мощная рекламная поддержка и интересные дополнения. Первое из этих дополнений — **New Century City** — поможет игрокам глубже понять психологию и стиль жизни героев.

Другие системы

Decipher дает старт ролевому **"Властелину Колец"** с игры **Lord of the Rings Adventure Game: Through the Mines of Moria**. Она позиционируется как вводный, начальный вариант LotR RPG. По своей структуре она более всего напоминает **AD&D Diablo II Table-top**: те же прегенерейтед-персонажи, небольшой список чудовищ, выкладываемые кусками части донжонов и битва с главным противником в конце (*Slayer'а* заменил, как вы догадываетесь, *Балрог*). Как вы понимаете, DM в данном случае просто необходим. Игроки начинают подземное путешествие от западных врат Мории и, минуя соперников и смертельные ловушки, должны выйти через восточные врата. По заверениям разработчиков, игра может длиться всего-то полчаса и доступна для игроков от 12 лет и старше. В коробку входят: модуль из 32 стр., в котором наличествуют сокращенные правила будущей RPG (она делается на основе **Star Trek RPG**, базовые дайсы — 2d6); **Welcome To Middle-earth** — 24-страничный обзор Средиземья; **What Is Roleplaying?** — весьма полезная для новичков информация о том, что же такое ролевая игра; листы персонажей; 4 карты подземелий; симпатичные фишки персонажей/монстров; большая карта мира Толкина.



Columbia Games объявила о разработке двух свежих дополнений к сказочной настольной игре **Wizard Kings**. Книга **Heroes & Thugs** добавит новый класс — наемников — к армиям королей-магов. В набор входят паладины, барды, воры, асассины, клирики, адмиралы и пираты.



Кончина и рождение карточного Star Wars

LucasFilm передал права на изготовление коллекционной карточной игры по вселенной Star Wars компании **Wizards of the Coast**, подразделению **Hasbro**. Ранее игра по кинофильму выпускалась фирмой **Decipher** и была для нее основным источником дохода (теперь им стала Lord of the Rings TCG), но после долгих переговоров **LucasFilm** отказался продлить лицензию. Соглашение между студией Дж.Лукаса и WotC, уже год производящей Star Wars RPG, заключено на несколько лет. Лукас владеет 10% акций **Hasbro Inc**.

Star Wars TCG — абсолютно новый продукт и не имеет ничего общего с играми, выпускавшимися компанией **Decipher** — Star Wars CCG (одна из самых продаваемых карточных игр в истории), Jedi Knight и Young Jedi. Студия Лукаса отказалась от дальнейшей поддержки этих игр, наплевав на фанатов, вложивших в них $250 млн. карманных денег. Таким образом, деятельность **Decipher** оборвалась на "Эпизоде I" киноэпопеи. Пререлиз последнего сета Theed Palace прошел 12 декабря 2001, и тираж практически остается нераспроданным, так как мало кому хочется тратить деньги на игру без будущего.

Движок для новой TCG создавал сам **Ричард Гарфильд** — человек, придумавший принцип коллекционной карточной игры, автор MTG. Разработчики Star Wars TCG дают, как и положено, море обещаний: *"простые, но интересные правила, в которые смогут играть и новички, и асы"*. Однако опытного мастера коллекционных карточных игр насторожит хотя бы факт того, что в игре применяется игральная кость для разрешения ряда ситуаций. Далее, игрок сможет выбрать только один из двух цветов для построения колоды: повстанцы или Империя. Напомню, что в продукте от **Decipher** можно было играть и за independent'ов ("серых").

Турниры будут поддерживаться на уровне DCI, то есть игру по статусу стремятся приблизить к MTG.

Первый сет новой карточной игры появится в апреле 2002 и будет приурочен к выходу фильма **Attack of the Clones (Episode II)**: кинолента выйдет в прокат в мае. Поскольку выпуск новой игры сразу по "Эпизоду II" выглядит нелогичным, авторы обещают в будущем выпускать сеты, касающиеся всех фильмов сериала "Звездные войны".

ты. Treasures & Artifacts понравится любителям магических шмоток и сокровищ. В набор входят описания колец, магического оружия, волшебных палочек, магических книг и золотодобывающих шахт.

Aetherco, издающая нестандартные ролевые игры CoNTINUUM и NaRCISSIST, объявила о разработке новой ролевой игры Chi-Chian RPG. Новая игра основана на серии комиксов, созданных известным комиксистом *Voltaire*. В ней рассказывается история маленькой наполовину японской девушки с добрым сердцем и непробиваемой биоорганической броней, которая старается спасти Нью-Йорк XXXI в. от злых неприятелей. Игра появится на прилавках магазинов в середине 2002 года.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Games Workshop

Радостный день выхода книги армий Высших Эльфов Warhammer Fantasy назначен на 12 января 2002. Вместе с книгой поступят в продажу отдельные отряды: Копейщики (16), Лучники (16), Серебряные шлемы (8).



В начале февраля в Москве в клубах *"Лабиринт"* и *"BoltFire"* стартует первая в России кампания по игре Mordheim. Сайт кампании: wyrdstone.wargames.ru

Технолог (Россия)

Крупнейший российский производитель настольных игр (**"Арена магов"**, **"СкайТек"**, **"Битвы Fantasy"**) в ближайшее время собирается развернуть масштабный проект **"СтарсиС"**. Эта игровая среда будет включать 2 варгейма с миниатюрами в традиционном масштабе *Warhammer/D&D*: первый, с простыми правилами, именуемый **"Бронепехота"**, ориентирован на подростков; второй, **"Роботех"**, будет иметь сложную и продуманную систему боя, тактических и стратегических действий и адресован более опытным и взрослым игрокам. Сражения между Империей и Федерацией разворачиваются в далеком будущем нашей вселенной. Полистироловые миниатюры включают отряды пехоты, шагающие "мехи", легкие воздушные суда и детали техногенного ландшафта.



Интересно, что *"Технолог"* стал первым отечественным издателем, который обратился к услугам сторонних геймтестеров. Правила **"Роботеха"** проходят активное тестирование в среде бывалых варгеймеров. Радует, что и наши компании почувствовали необходимость в профессиональном геймтестинге, без которого сегодня невозможно изготовить конкурентоспособную игру.



Другие компании

Новый поток миниатюр для Confrontation уже в продаже. Появились новые воюющие стороны — Evil Dwarfs и Силы Алахана, — а также миниатюры, выпущенные ограниченным тиражом. Новые варвары — еще красивее прежних!

Игру под названием American Civil War выпустила ***Eagle Games***. Этот продукт для 2-4 игроков позволяет целиком восстановить события Гражданской войны в США. Стратегический варгейм включает в себя 384 (!) пластиковые миниатюры, символизирующие разные рода войск (пехота, кавалерия, артиллерия, а также — отдельно — полководцы). Помимо военной части, игра имеет сильную экономико-дипломатическую подоплеку (постройка флота, мобилизация, дипломатические отношения, освобождение рабов). Кроме этого продукта, ***Eagle Games*** анонсировала также игру Warl The Age of Imperialism. По всей видимости, она строится на все том же движке, так как ее описание очень похоже на ACW. События варгейма разворачиваются в 1830-1900 годы. В игре могут одновременно участвовать 6 человек. В коробку вкладывается аж 850 (!!) пластиковых миниатюр. Для обеих описываемых игр создано три версии правил: от самой простой до наиболее сложной.

НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

Вышел второй сет игры, на которую в этом году делает свою основную ставку *Hasbro Inc*. Новый сет "Гарри Поттера" под названием Quidditch Cup насчитывает всего-то 70 карт. Игра основана на книгах *Роулинг*, а не на недавно вышедшем фильме.



Sabertooth Games успела к Рождеству начать продавать Warhammer 40k CCG. Четыре расы-колоды (космопехи, орки, эльдары и хаос), стандартные цены ($3.29 за бустер) и великолепная графика. Любимые воины теперь не перемещаются по дюймам на рулетке, а тапаются (tap — поворот карты)...

Престижная в мире настольных игр премия ***a la carte award***, ежегодно присуждаемая немецким журналом ***Fairplay*** лучшей карточной игре года, в 2001 году досталась Meuterer, производимой фирмой ***Adlung Spiele*** из Германии. В карточной Meuterer участники выступают в роли капитанов парусных кораблей. Картами отыгрываются события (например, погода) и капитанские команды. В игре могут одновременно участвовать 3-4 игрока. Стоит она DM12. ■



Magic: The Gathering

За последнее время в мире Магии не произошло существенных изменений. Формат Тип 2 по-прежнему ошарашивает многообразием колод, инспирированным появлением Odyssey, и грозится вторым сетом блока — Torment, который уже не за горами. Каким образом Torment повлияет на сложившиеся приоритеты среди играющих на турнирах колод, пока сказать трудновато. Трудновато, хотя многие карты уже можно найти на новостных сайтах. Если очень интересно — покопайтесь... но, если вы не Нострадамус, толку от этого покамест немного. Зато сейчас немалый интерес приобрел Extended, во многом — благодаря прошедшим в этом формате ГранПри.

Для России самым большим событием стал финал длинной череды турниров серии Lotus Professional. Долгие месяцы отборочных туров выявили тех достойных кандидатов, кому предстояло бороться за солидный призовой фонд — в районе 1000$. В финальных боях встретились зубры российской магии. Победу одержал ***Александр Страхов***.

Помимо живой магии, продолжает развиваться и компьютерная. Появилась сетевая альтернатива для программок Apprentice и Magic Suitcase. Она зовется Magic Online, разработана непосредственно Wizards of the Coast, уже существует в бета-версиях и скоро выйдет в широкое пользование. Когда появится, напишем о ней подробнее.

Наконец, наименее важной, но забавной магической новостью стал restrict карты Fact or Fiction в Типе 1. Правда, ни у нас, ни за рубежом не проводят крупных турниров в этом формате.

И последнее: в нынешнем номере статей на тему Magic: The Gathering мы не публиковали, т.к. — пока что затишье и не появлялось ничего такого особенного, о чем хотелось бы написать. **В ближайших номерах** ожидайте статьи о Типе 2, Torment и многое другое, о чем пока не будем говорить прежде времени. И — смотрите **компакт-диск**, конечно же.

Николай Пегасов
pegasoff@rolemancer.com

Магическая наука в Искусстве Волшебства

В "Игромании" №12 за прошлый год вы могли прочесть об "Искусстве Волшебства", первой западной ролевой системе, локализованной в России (зарубежный вариант широко известен как Ars Magica). Сейчас она уже повсеместно продается в крупных книжных магазинах, через Интернет и — даже! — через "Игроманию".

Будучи первой фэнтезийной ролевой игрой на русском языке, "Искусство Волшебства" вызвала гигантский интерес, и не только среди исконных поклонников настольных ролевых систем, но и среди тех, кто только приходит в мир некомпьютерных ролевок. Вполне достойный повод, чтобы получить дальнейшее освещение на страницах "Игромании".

Американский аналог, Ars Magica, пользуется широчайшей популярностью в первую очередь благодаря оригинальной магической системе.

Во-первых, волшебники в "Искусстве Волшебства" не ограничены *маной* или *слотами* для запоминания заклинаний, как это сделано в большинстве игр. Во-вторых, магам необязательно разрабатывать, заучивать и переписывать заклинания, так как каждый чародей с ходу может проколдовать практически любой волшебный эффект, формулируя текст заклинания в зависимости от ситуации.

Как умудрились разработчики реализовать настолько свободную магическую систему, как она вообще может функционировать на практике? Задача настоящей статьи — ответить на данный вопрос.

Дисциплина прежде всего

Каким бы оригинальным ни был эффект заклинания, его можно систематизировать и загнать в жесткие рамки. По крайней мере, к этому стремится магическое ядро любой фэнтезийной среды. За 30 лет существования жанра появились десятки способов классификации заклинаний: по стихиям, по "цветам", по линии добро-зло...

В "Искусстве Волшебства" систематизация магии достигла "научного" уровня: любой эффект описывается двумя магическими *дисциплинами*, точнее, *техникой* и *формой*.

Техники определяют основные виды действий, которые проводятся с помощью магии, а формы — природные материалы, на которые действует магия. Всего имеется 5 техник (*обращение, постижение, разрушение, созидание, управление*) и 10 форм (*вода, воздух, земля, огонь, твари, травы, дух, плоть, иллюзия, метамагия*). Их комбинации дают 50 категорий, и любой магический эффект всегда можно приписать к одной из них.

Например, банальный файерболл в этой системе будет относиться к Созиданию Огня, а контроль разума — к Управлению Духом. Наиболее интересными с игровой точки зрения являются манипуляции с существующими магическими эффектами, которые приписаны



к форме *метамагии*. Так, *detect magic* подпадет под категорию Постижение Метамагии.

Для каждой из 15 дисциплин любой маг имеет числовой параметр, показывающий, насколько далеко он продвинулся в ее освоении.

Что бы такого колдануть?

Главной изюминкой "Искусства Волшебства" является возможность проколдовать заклинание с любым эффектом без предварительной подготовки (т.е. разработки, заучивания и т.п.). Это означает, что игрок-маг может в любой момент заявить: *"А я хочу, чтобы произошло вот такое вот действие!"* и подробно описать желаемый эффект только что измысленного им произвольного заклинания. И в рамках мира считается, что заклинание проколдовано. Хаос, беспредел?

Вовсе нет. Допустим, вы — молодой волшебник, полагающий себя Казановой и Брэдом Питтом в одном теле, и решили соблазнить понравившееся существо противоположного пола. Для этого вам необходимо возбудить в ней влюбленность в свою коварную персону. По эффекту мы попадаем в категорию Созидание Духа. Открываем данную категорию в руководстве "Искусства Волшебства" и ищем в рекомендациях эффект, сходный с искомым ("пробуждение эмоции в чужом разуме" вполне подойдет). Данный эффект имеет 15-ю ступень. Именно! — как и в других игровых системах, заклинаниям здесь присваиваются ступени, и чем мощнее заклинание, тем выше ступень и тем сложнее его проколдовать.

Дабы заклинание сработало успешно, игрок-маг бросает игральную кость d10 и прибавляет к результату свои параметры интеллекта и обеих задействованных дисциплин (это именуется броском на заклинание). Итог делится на 5, и если получившееся число равно или превышает искомую ступень заклинания, то последнее считается проколдованным. Если нет — время потрачено впустую. Для нашего эффекта бросок на заклинание должен быть не менее 50-60, что для юного мага вряд ли реализуемо. Облом? Еще нет. Преимущество системы в том, что мы можем сами варьировать требуемую ступень. Итак: займемся увеличением наших шансов.

"Пробуждение влюбленности" по умолчанию длится до следующей зари. Так неужели мы не справимся с тем, к чему стремимся, за несколько минут?.. Изменение длительности снизит искомую ступень на 5, с 15 до 10. Уже прогресс.

Зона и дальность действия заклинания по умолчанию тоже выставлены на минимум. Тогда постараемся усилить эффект более заметными магическими жестами и громким голосом (это добавит 2 очка к нашему броску на d10). Правда, не рекомендуется *очаровывать* жертву, показывая на нее пальцем и крича "Люби меня, люби!", — но можно и рискнуть, ради любви к искусству.

Наконец, мы можем задействовать еще два ресурса. Жизненные силы нашего организма способны усилить заклинание, и если мы потратим одну степень бодрости, то итог броска на заклинание будет делиться не на 5, а только на 2. И еще мы можем присовокупить к колдовству чистую магическую энергию (что-то вроде *маны*, накопленной в волшебном веществе или предмете; правда, этот ресурс крайне ограничен, и иногда его поиск становится сюжетом для всего приключения). Каждая единица энергии добавит к броску на заклинание 5 очков.

После подобных изменений для успеха заклинания достаточно, чтобы сумма характеристики интеллекта и параметров обеих дисциплин у мага равнялась всего 13 (вместо прежних 60)! Если же она будет равна 4-10, то нам придется полагаться на волю случая, бросок d10. Итог: у бедной девушки осталось до смешного мало шансов избежать коварного соблазнения.

Сделать хотел грозу...

Как балансируется сила магов в игре? Во-первых, иногда при колдовстве случаются *провалы* (неоднократное выпадение 0 на d10), приводящие к катастрофическим последствиям для мага, причем чем более сильное заклинание колдовалось, тем страшнее провал. Так что следует семь раз подумать, перед тем как смещать магией земную ось. Во-вторых, наиболее могущественные эффекты требуют проведения долгих и дорогих ритуалов. В-третьих, многие персонажи в игре обладают *сопротивляемостью* к магии.

На такой механике и строится Герметическая традиция, магическая наука Мифической Европы. Я изложил лишь ее основы, не упомянув ни о магических вещах, ни о записанных заклинаниях, облегчающих колдовство, ни о работе в мастерской. Впрочем, сказанного достаточно, чтобы оценить глубину проработки волшебной науки в этой игре и то, как она организована. Остальное лучше уже смотреть на практике.

В дальнейшем на страницах "Игромании" мы планируем размещать статьи с разъяснениями и рекомендациями по игре в "Искусство Волшебства". А на практике попробовать себя в роли мага и обучиться азам системы можно в клубе "Лабиринт", где по ней проводятся игровые сессии. Официальный сайт игры: www.rolemancer.ru/iv. ■

Norman Desmond
normandesmond@yandex.ru

Экономические стратегии

То, о чем раньше можно было только мечтать

В статье "Загадка НПИ, или Несколько непечатных слов о настольно-печатных играх" ("Игромания" №9 за 2001) я писал о самой популярной западной настольно-печатной игре. Старой, как мир, "Монополии" (Monopoly), которую придумал *Чарльз Дэрроу* в период депрессии (и поначалу реализовывал среди друзей малым тиражом, изготовленным у себя в гараже).



То, что на вершине настольно-игровых хит-парадов до сих пор стоят экономические стратегии, — факт знаменательный. Ведь в отличие от варгеймов и карточных игр эти игры — не деструктивные, а креативные. Проще говоря, в них реализуется принцип "ребята, давайте жить дружно", давайте друг друга не переубиваем, а "перестроим"! Станем не воинами, а ремесленниками, не генералами, но зодчими. Особенно преуспели в продвижении этой идеи немцы. Развивая и усложняя идеи, заложенные еще в "Монополии", они нарядили их в эффектные средневековые костюмы, ухитрившись при этом сохранить игровой пацифизм. Присутствие в их играх всяческих "набегов" и "турниров" — чистая условность. Боевки как таковой просто нет (иногда даже и хочется добавить, но — поневоле сдерживаешь в себе агрессию).

Игры фирм ***Kosmos, Ravensburger, Hans-im-Glueck, Goldsieber*** — **"Мешок перца", "Князья Средиземноморья", "Ренессанс", "Состязание зодчих"**. За такой игрой вы сидите — а денежки идут. И просыпается в вас наследственная память о благословенных временах, когда ваш дальний предок по теткиной линии собирал оброк, возводил башни и расплачивался звонкой монетой, предварительно попробовав ее на зубок.

Пока в России подобные продукты практически не известны: почему-то считается, что настольные игры в стиле Civilization не найдут спроса в нашей стране. Однако иностранные производители думают иначе. Уже в этом году нам предстоит увидеть на прилавках магазинов русскоязычные (!) версии известнейших настольных шедевров. То, о чем раньше можно было только мечтать. Цена на них колеблется в пределах 20-40 у.е. Дорого? Да нет — дешево, на самом деле. Одна подобная игра способна с головой увлечь вас на год и много больше. Годы тестинга позволяют создать игровой шедевр, за кажущейся простотой которого скрывается напряженный труд разработчиков. Качество картона, фишек, карточек — на максимальной высоте. А поскольку играть лучше всего втроем-вчетвером, то сумму при совсем уж малых финансах можно дробить на компанию. Но, впрочем, что мы все о материальном — давайте ближе к делу!

Катанские поселенцы (The Settlers)

...На пустынный берег накатывались волны. Остров Катан... Наша новая родина. Нам будет трудно поначалу, но мы будем работать, строить дома и растить хлеб, копать руду и стричь овец... И мы создадим свою цивилизацию. И о нас заговорят во всем мире. Мы — Катанские Поселенцы!

Несомненно, все любители стратегий играли в компьютерных The Settlers. Однако не все знают ее происхождение. Она основана на суперпопулярной немецкой игре Die Siedler von Catan. Эта экономическая стратегия на тему средневековья была создана в 1994 году для фирмы *Kosmos* знаменитым геймдизайнером Клаусом Тойбером, на чьем счету более 25 игр.

Главное достоинство игры — ее многовариантность (вполне сопоставимая с компьютерными играми), которая обеспечивается нестационарным игровым полем. Перед каждой игрой из отдельных гексагонов (шестиугольных карточек) собирается карта острова Катан, затем сверху накладываются жетоны, определяющие уровень полезных ресурсов. Как итог, возможна уйма вариантов игровых полей.

Игрок начинает уже не в качестве бедного землевладельца.

Представьте себе, что вам достался в наследство свой участок Катана. Ваша недвижимость — поселение и дорога (их роль в игре исполняют простые, но стильные деревянные фишки). К ним примыкают гексагоны местностей, с которых вы можете получать ресурсы. Их всего 5 типов: хлебные поля; горы с рудными шахтами; стада овец, дающих шерсть; леса, производящие древесину; и холмы с разработкой глины.

В течение вашего хода вы можете получать ресурсы, меняться ими с другими игроками, строить дороги, поселения и города. Количество ресурсов определяет бросок двух кубиков. Причем выпавшее число обозначает не сумму, а номера гексов, которые *работают* на этом ходу. Если ваше поселение, дорога или город граничат с этим гексом — получите карточки древесины, шерсти, хлеба, кирпичей или руды. Торгуясь ресурсами с другими, вы устанавливаете любую цену (хоть спекулятивную!). А вот с "заморскими купцами" не поторгуешься — это значит, что в каждой вашей гавани вы меняете только те ресурсы и в тех пропорциях, что там написаны. Наконец, вы можете строить дорогу (цена: кирпичи + древесина), поселения (кирпичи + древесина + шерсть + хлеб) или города (3 руды + 2 хлеба), которые являются "апгрейдом" поселений.

За ресурсы приобретаются и карты развития. Их три типа: "прогресс" (например, Монополия или Год изобилия), "солдат" (позволяет вам "блокировать" гексы и отнимать чужие ресурсы) и "победные пункты", которые дают различные постройки.

Выигрывает игрок, набравший 10 или более "победных пунктов". Их определяет количество ваших поселений, карты развития и бонусы за самую большую армию и самую длинную дорогу.

Die Siedler von Catan получила 1-й приз на конкурсе *Deutscher Spiele Preis* в 1995. Игра быстро стала культовой, появились турниры, теоретическая литература и общества, посвященные "Сеттлерам". В игровых клубах и просто дома на столе люди осваивали территории и разрабатывали ресурсы.

Успех породил игровые расширения. Появились сеты Staedte & Ritter ("Города и рыцари"), Seefahrer ("Мореход"), затем исторические варианты — Alexander der Grosse (об Александре Македонском), Cheops (о Древнем Египте) и т.д. Для фанатов начали издавать специальную газету, посвященную любимой игре, — с новостями о турнирах и собственными фэнскими сценариями. Появилась компьютерная версия — та самая The Settlers, прославившая игру за пределами Германии. А англоязычная настольная версия в США стала лучшей игрой 1996 года (американцы адаптировали абстрактный сюжет под свои исторические реалии — завоевание Нового Света). Она производится фирмой *Mayfair* под названием Settlers of Catan.

Карты для поселенцев

Когда же на игровой рынок ворвался новый фаворит — MTG, и игровые фирмы начали срочно осваивать карточный жанр, компания *Kosmos* не осталась в стороне. Тем более что ничего не нужно было придумывать на голом месте. Система **Siedler** как никакая другая подходила для переложения на карты.

Однако вышедшее в 1996 году под скромным названием **Die Siedler von Catan: Das Kartenspiel** новое творение Тойбера стало совершенно самостоятельным игровым продуктом. Здесь игрок действует не на всем Катане, а в определенном его участке, и может более детально обустраивать свои города и поселения: строить кузни и мукомольни, монастыри и библиотеки, спускать на воду торговый флот и проводить водопровод. А также предпринимать иные действия: скажем, придворный алхимик нахимичит гору золота, а хитрый торговец уболтает противника поменяться сырьем в вашу пользу. Можно даже, как радикальное средство, заразить города моровой язвой.

И все это делается с помощью карточных колод необычной, квадратной формы (реклама не врет — "Quadratisch, praktisch, gut!"). Тойбер не скрывал влияния Гарфильда — карты угодий Катана тоже можно "тапать", как в MTG, но не в одну, а во все четыре стороны! На сторонах карты изображены символы сырья данного угодия: 3, 2, 1 и 0 (пусто). На карте леса — это поленницы дров, на карте холмов с глиной — кирпичи, и т.п. Какой стороной карта повернута к игроку — столько он и получает на этом ходу.

Успех карточной версии был не меньший, чем у настольного первоисточника. После базового набора для двух игроков вышел **Turnier-Set**, затем пошли бустера (да-да!), из которых в Катан потянулись гурьбой авантюристы с интригами и маги со спеллбуками. Началось турнирное движение (вполне сопоставимое с MTG), наконец, появилась компьютерная версия **Catan: das Kartenspiel**, еще раз подтвердившая абсолютную самобытность карточных "Сеттлеров".









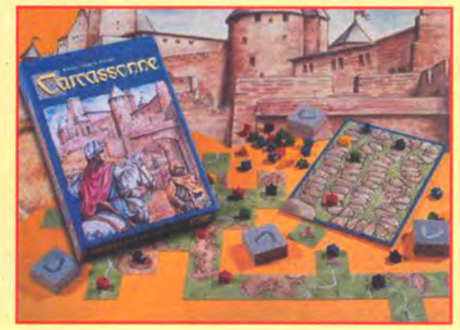



Замок Каркассон, или Строительное домино

Дорога из монастыря Святой Каталины шла полем и обрывалась на повороте. Я выставил на ней Жана, верного человека (я знал, что он нечист на руку, но только не со мной — своим патроном). Теперь главное — провести дорогу хотя бы до перекрестка — и она будет моя! Тут мой соперник я— местный барон — решил основать город, но, как всегда, средств хватило только на один квартал. Если удастся, город дострою я и посажу туда Этьена де Буа, своего рыцаря. Правда, долгострой на нашей "каркассонщине" — не редкость, особенно когда какой-нибудь нерадивый зодчий потянет крепостную стену в бездорожье или, наоборот, дорогу упрет в пустоту...



Каркассон — это небольшой город на юге Франции, известный своими виноградниками, а главное — архитектурными памятниками Верхнего города (времен Древнего Рима) и Нижнего (XIII века). Его величественный замок прославился во времена Крестового похода против альбигойской ереси.



Очарованный красотой местных фортификаций, начинающий разработчик игр ***Клаус-Юрген Вреде*** посвятил этому городу игру **Carcassonne** и издал ее в фирме ***Hans-im-Glueck***. С "Сеттлерами" у нее есть две общие черты: и та, и другая — средневековые стратегии; и у той, и у другой — модифицируемое игровое поле. Но на этом сходство заканчивается. **"Каркассон"** проще, но не менее азартен. Это самое складное поле — основа игрового движка. Игру можно определить как помесь паззла с двухмерным домино. Каждый квадратный элемент прикладывается к другому только определенной стороной — либо зеленым полем, либо дорогой, либо городской стеной. Таким образом, на столе складывается карта каркассонского административного округа. Каждый игрок может попытаться выложить определенный законченный участок карты, будь то город (ограниченный крепостной стеной), дорога (ведущая по возможности не в никуда), монастырь (желательно с угодьями не менее 9 квадратов) или же просто зеленое поле. И тогда его вассалы могут контролировать эти области. Города подчиняются *рыцарям*, монастыри — *монахам*, поля — *крестьянам* (почти как в ленинском Декрете), а дороги — угадайте, кому? Особенно если дорога большая? Ну естественно — *разбойникам*! Впрочем, эти названия условны, и все ваши приверженцы — всего лишь одинаковые фишки вашего цвета. Но когда на столе из ничего постепенно вырастает

целый ландшафт, вы начинаете испытывать собственнические инстинкты...

"Каркассон" удачно соединяет в себе чисто логическую игру-головоломку с элементами экономической стратегии в обаятельном средневековом антураже. Не зря он стал **"Лучшей игрой 2001 года"**.

Испанский гранд, или Люди-кубики

Подобно тому, как Вреде увлекся Францией, другие известные геймдизайнеры, ***Вольфганг Крамер*** и ***Рихард Ульрих***, — явные испанофилы. Средневековой Испании посвящена не одна их игра ("Кабальеро", "Великий Инквизитор", "Король и интриган"). Но самая знаменитая — **"Гранд"** (El Grande), выпущенная той же фирмой ***Hans-im-Glueck***. Она получила премию **"Игра года-96"**.

Испания, XV век. Страна раздроблена на удельные графства и княжества: Арагон, Галисия, Севилья, Валенсия, Каталония, Старая и Новая Кастилии, Страна басков и, наконец, Гранада. Народ горбится под гнетом аристократии, особенно верхушки родовой знати (грандов), и их вассалов, знати средней руки (кабальеро). И каждый стремится возвыситься над соседями, достичь могущества и власти. А для этого нужно влияние при королевском дворе.

...И вот дон Диего Дель Верде начал действовать. Сначала он призвал одного своего кабальеро из глубинки, затем, воспользовавшись сильным авторитетом при дворе, уговорил короля Фердинанда переехать в Валенсию. При оказии Дель Верде послал своих людей в Галисию, Арагон и Старую Кастилию. Дон Бенисио Д'Оро также не остался в стороне от политических игр. Заручившись поддержкой трех своих провинций, он объявил сбор податей. В Галисии Дель Верде получил немало золота, зато Д'Оро нажился в Каталонии. А дон Хорхе Д'Азоро из Севильи собрал больше всех — что ж, дома и стены помогают. Но тут коварный дон Альфредо Де Россо интригами и клеветой уронил авторитет своих соперников в глазах королевы Изабеллы, и девятерых их кабальеро выслали в глушь...

Примерно так и проходит **El Grande**, "игра для искусных стратегов", как определили ее жанр авторы. На стилизованном под древнюю карту игровом поле группируются *гранды* (деревянные кубики разных цветов), их *кабальеро* (кубики поменьше — их целых 155), *король* (большая деревянная фигура) и *кастильо*.

Последнее — необычная вещь. Высокая башня из толстого картона, выполняющая функцию "черного ящика": никто не видит, сколько и чьих кабальеро можно в нее положить за игру. В игре вообще много оригинального инструментария. Например, "секретные диски" со стрелками (нужные для того, чтобы игроки делали закрытые "ставки" на тот или иной регион) или "дорожка успеха", бордюром идущая по краю поля.

Оригинальны также карты — власти и действия. Они двухфункциональны — с одной стороны, обладают чисто арифметическим значением (число символов кабальеро на них означает число возможных передвижений маленьких кубиков: из запаса — в руку, из руки — на стол, из одной части поля — в другую). Помимо этого, карты власти определяют право выбора карт действия (по старшинству). Это очень удобно — игрок может из 5 открытых карт действия выбрать одну с наиболее выгодным для него эффектом. А эффекты таковы: "интрига", "упадок авторитета", "изгнание" (все в основном — для передвижения своих и чужих кабальеро по карте), "особое начисление" (свободный выбор выгодного региона для подсчета очков), наконец, "вето" (отмена эффекта другой карты).

Игра ведется в 6 или 9 раундов, после каждого третьего — подсчет очков. При этом учитывается и количество кабальеро в областях и внутри кастильо (а за игру каждый может насыпать их туда сколько захочет), и линии начисления очков каждого региона, и ставки игроков на "секретных дисках" (правильно ли он угадал область, наиболее подходящую для перевода своих кабальеро). Наконец, добавляются бонусы: за Родину, за Ста... то есть за короля! Выигрывает тот, кто продвинул свою фишку дальше других по "дорожке успеха".

"Гранд" — наиболее навороченная игра из перечисленных. Но тем она и хороша — знание правил не освобождает от стратегии. А вот выработка наиболее выгодного стиля игры — дело сугубо индивидуальное. И если настольная игра (то есть игра, в отличие от коллекционной, состоящая из ограниченного числа атрибутов) дает такую возможность, значит, она — супер.



Я привел примеры только четырех игр из огромного числа западных экономических настолок, посвященных средневековью. Подобных им отечественных игр днем с огнем не сыщешь. Что ж, есть куда расти. Особенно если на нашем игровом рынке начнется конкуренция со стороны не только MTG, но и таких шедевров, как **Die Siedler von Catan** и **El Grande**.



Москвичи уже имеют шанс поиграть в них в новом клубе **"Лабиринт"** (его координаты постоянно публикуются на нашем компакте, и, как видите, есть отчего). Пока они распространяются только в английском варианте, но правила на русском прилагаются. Мы же с нетерпением ждем полноценных русских локализаций. Следите за новостями — объявим как только, так сразу! ■



ТЕСТ # 18 ПОЛЕТ ВАЛЬКИРИЙ



Симуляторы воздушных средств передвижения зародились давно. Еще на приснопамятной платформе ZX Spectrum одной из хитовейших игр был самолетный симулятор **Spitfire** (который дико долго грузился с кассеты, но удовольствие того стоило). А чего уж говорить о таких шедеврах, как **LHX**, **Jet Fighter**, **Su-27 Flanker**, великий и ужасный микропрозовский **Gunship** и самый аркадный вертолет **Comanche**...

Все это, конечно, в далеком, но вполне обозримом прошлом. Я предлагаю вам, дорогие мои гейм-гуру, охватить своим трансцендентальным взглядом тот небольшой период, когда на небосклоне симуляторов самолетов и вертолетов возникали яркие звездочки, знаменовавшие восхождение того или иного авиахита.

Я набрал семь наиболее известных вертолетных и самолетных игрушек. Вот они: **LHX, Enemy Engaged: Comanche VS Hokum, "Красная Акула", Microsoft Flight Simulator, "Ил-2: Штурмовик", Flanker 2.x, B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th**.

Возможно, вопросы покажутся вам трудными и невозможными... ну так знайте, что это так только на первый взгляд кажется. В действительности, все они очевидны, и к тому же — ответы на все задания печатались на страницах "Игромании".

Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Десять лет назад эта игра была первоочередником на заселение малочисленных домашних и многочисленных офисных компьютеров. **LHX** стоял, пожалуй, у каждого мало-мальски симпатизирующего симуляторам геймера. Вряд ли вы сейчас вспомните хотя бы количество вертолетов, доступных к выбору, но уж название-то наверняка было на слуху. Если не знаете — спросите у старших товарищей, наверняка они еще помнят, что LHX полностью называется...

А. LHX: Long, Hard & Xperimental
Б. LHX: Vektor Graphics Rulez 4ever
В. LHX: The Attack Chopper
Г. LHX: The Crouching Tiger, The Hiding Dragon

Вопрос второй

Enemy Engaged: Comanche vs Hokum вышел полтора года назад и наглядно доказал, что времена хороших вертолетных симуляторов не прошли. Они только наступают. Был покорен новый графический рубеж, был продемонстрирован качественный AI. В целом, игра получила хорошую оценку. Наверное, поэтому она была взята на локализацию одной из российских фирм. Вам остается лишь указать, которой из них.

А. Nival
Б. Бука
В. Snowball
Г. Новый Диск

Вопрос третий

Совсем недавно в России появилась новая московская фирма, взявшаяся разрабатывать компьютерные игры. И первый же проект поразил всех: аркадный симулятор вертолета **Ка-50 "Красная Акула"**. До этого ни один из российских разработчиков не делал ничего подобного. А эти люди, когда-то участвовавшие в создании **"Железной стратегии"**, вдруг взяли и решили, что им — можно. Как же зовут этих новоявленных смельчаков?

А. 1С
Б. GSC
В. NMG
Г. G5

Вопрос четвертый

После печально известных событий в Америке 11 сентября в прессе начались нападки на авиасимуляторы. Мол, террористы учились на них водить "Боинги", и тем самым эти симуляторы помогли взорвать ВТЦ. Маразм, конечно, но такой шухер подняли... Для **Microsoft Flight Simulator**, кстати, тут же выпустили патч, в котором Нью-Йорк оказался без башен-близнецов... Кстати, о MSFS. Как называется первая часть этой славной серии самолетных симуляторов?

А. Microsoft Flight Simulator '97: Winter Edition
Б. Microsoft Flight Simulator '98
В. Microsoft Flight Simulator '99: Moscow Silence
Г. Microsoft Flight Simulator 2000

Вопрос пятый

Восходящая звезда российского игростроения, симулятор самолетов времен Второй мировой (Великой Отечественной) войны **"Ил-2: Штурмовик"** наконец-то появился в продаже. Уж сколько его ждали, уж сколько про него писали, сколько материли и хвалили — и вот он появился. Солидно негодующий по поводу отсутствия у игрока джойстика, блистающий отточенным движком и затмевающей все стандарты графического совершенства. Ну а виноват во всем этом безобразии человек по фамилии...

А. Барышников
Б. Медокс
В. Мирошников
Г. Кузьмин

Вопрос шестой

"Фланкер" — это, пожалуй, один из самых первых авиасимуляторов, которые вообще когда-либо были локализованы для российского рынка. Забавно, что **"Фланкер 2.0"** выпускала **"Бука"**, а версия 2.5 попала в цепкие лапы **1С**. Впрочем, это обычное дело. Вопрос будет легким для тех, кто играл хотя бы в одну из версий. Во время какой войны происходит действие игры?

А. Второй мировой (1938-1945 гг.)
Б. Вьетнамской (1964 г.)
В. Афганской (1979-1989 гг.)
Г. Ни одной из вышеперечисленных

Вопрос седьмой

Эта игра вышла год назад. Она просто обязана была стать мировым суперхитом. Увы, малое количество рекламы в прессе, умеренные отзывы на ранних этапах и слишком нейтральные рецензии не позволили **B-17 Flying Fortress 2** (aka The Mighty 8th) получить достаточную известность. А ведь игра того стоила. Вышедшая в 1992 году первая часть получила настолько широкий резонанс, что **Microprose** под давлением фанатов была вынуждена выложить игру в свободный доступ через пять лет после ее выхода, в 1997. И вторая часть не подкачала, ведь главное в The Mighty 8th — это...

А. То, что экипаж B-17 состоит из одного человека.
Б. То, что экипаж B-17 состоит из десяти человек
В. То, что в нем есть мультиплеер
Г. То, что в нем нет мультиплеера

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**.

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Раз уж речь идет об авиасимуляторах различной масти, то неудивительно, что призом в этот раз поработает свежий вертолетно-аркадный симулятор от **NovaLogic**, локализованный компанией **Snowball Interactive** и благополучно изданный на территории России всем вам отлично известной компанией **1С**. Да, вы правильно догадались — это **"Команч 4"**. В сделавшейся модной DVD-упаковке.



"Команч 4" — игра, которая поразила всех тем, что между ее анонсом и ее выходом прошло не больше года (что не случалось с предыдущими тремя сериями плюс **Comanche Gold**). А также — суперской графикой. Корреспонденты различных сайтов, помнится, буквально с лупой разглядывали первые скриншоты и убежденно сообщали: "Так не бывает!". Оказывается, бывает. И вполне может достаться вам!



Разберись с ним...

: magicodyssey.com



В ПРОДАЖЕ С 5 ФЕВРАЛЯ 2002 ГОДА





sargona.ru
sargona.com.ua








КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ КАРТУ ДЛЯ COUNTER-STRIKE

ФИНАЛ

Пришло время подвести итоги самого масштабного и беспрецедентного конкурса в истории компьютерно-игровых журналов.

Конкурса, продолжавшегося больше полугода.

Конкурса, в котором, помимо журнала "Игромания", оказались задействованы ведущие каунтерстрайковские онлайновые порталы.

Конкурса на лучшую карту для Counter-Strike.

Честно говоря, поначалу мы не ожидали настолько высокого интереса и такого бешеного количества карт. В борьбе за первое место и современный системный блок сошлись люди из самых разных уголков бывшего СССР, от Днепропетровска до Якутска, от Татарстана до Литвы...

Сто двадцать конкурсных карт по Counter-Strike (точнее — 121) — это рекорд, который еще не скоро окажется превзойден. Картостроительный конкурс по Heroes of Might and Magic (как вы помните, год-другой назад мы устраивали такой конкурс) и подобные ему не в счет: одно дело, когда редактор осваивается за пару часов, а карта, *если* не напрягаться, рисуется за вечер. Другое дело, когда даже халявная поделка требует недюжинных усилий и огромного времени... и, кстати говоря, откровенно бездарных нулевых работ было на порядок меньше, чем в давешнем нашем конкурсе по Heroes... И отметим, что конкурсы на создание карт для экшенов происходили и в других журналах, однако реальное (именно: *реальное*) число присланных работ ни разу не превышало пятидесяти. Почувствуйте разницу.

Окончание конкурса дважды откладывалось. В первый раз — по просьбам тех, кто за отведенное время не успевал закончить свои карты. Во второй раз — когда оказалось, что не в человеческих силах успеть серьезно протестировать все пришедшие карты за предполагавшееся время. Конечно, полгода — чрезмерно длительный период для одного конкурса. На ошибках учатся... В будущем, организовывая подобные всенародные мероприятия, мы будем вас предупреждать и оглашать базовые условия за номер, четче ставить рамки и заранее высвобождать все свои силы и ресурсы для того, чтобы успевать тестировать работы адекватно их поступлению в редакцию.

И — да, конкурс по Counter-Strike далеко не последний. В скором будущем мы начнем новый конкурс... Сейчас мы выбираем, по какой игре его сделать. Отказались от идеи с Unreal Tournament — поздно, да и редактор слишком сложен в освоении. Отказались от некоторых других предложений — либо по тем же причинам, либо в силу того, что игра имеет слишком узкий круг поклонников. Но все это — потом.

А сейчас — финал! Час X пробил. Настала пора подвести итоги.

КАК ЭТО ПРОИСХОДИЛО

Разбор полетов происходил следующим образом. Сначала все пришедшие на конкурс карты просматривал ***Илья 'or@NGE' Викторов***, председатель жюри. Автоматически отсеивались карты, сделанные халтурно либо не соответствовавшие условиям конкурса. Прошедшие через первичный отсев тестировались редакционной командой, в которую входили ***or@NGE***, ***J.B.***, ***Геймер***, ***Fusion||Mind***, *а также, эпизодически,* ***TimPL@Y***, *Святослав Торик, Алексей Бутрин aka B00T, Антон Логвинов aka FX и Дядя Федор.* Каждой карте выставлялся предварительный рейтинг по десятибалльной шкале. Оценивались, с одной стороны, дизайн и планировка карты, и с другой стороны — собственно геймплей.

Постепенно сформировался блок из 40 лучших карт, претендовавших на вхождение в тридцатку лучших среди лучших. При выборе, кто войдет в тридцатку и кто какую позицию займет, учитывались мнения нескольких независимых групп (геймплей и дизайн), отдельных тестеров (дизайн) **и ваши, уважаемые читатели, рейтинги и мнения, валом сыпавшиеся на наш каунтерный ящик** (для этого в течение полугода конкурсные карты выкладывались на компакт). Помимо этого, многие карты были вывешены на каунтерстрайковском сайте "Полигон", где также получили свою оценку как среди устроителей сайта, так и среди посетителей.

Основными, кто принял участие в отборочном тестировании, помимо редакционной группы, были эксперты с сайтов **www.counter-strike.ru** и **"Полигон"** (**http://poligon.counter-strike.ru**), **SpideR** (известный вам по рубрике "Deathmatch") и самостоятельная группа тест-драйверов в числе *[P.T.]LSD 2001, [P.T.]FREEMAN, [P.T.]VIPER, [P.T.]NeO и [P.T.]MANSON под руководством* ***S.W.A.T.***

Лучшие, а также наиболее спорные и неоднозначные работы приняли участие в финальном тестировании, происходившем в клубе **"Арена 7"** (около метро "Люблино" в Москве на Краснодонской, д.24/2; если кому потребуется — телефон 351-03-03), любезно предоставившем нам на несколько часов компьютеры в VIP-зале. Отлично организованный клуб, который всем нам понравился (а это не так часто случается). Именно тогда была определена тройка победителей. В тестировании приняли участие ***TimPl@y*** *и* ***Forest*** *во главе с* ***J.B.;*** *представители "Полигона"* ***PlaneCrazy*** *(руководитель проекта "Полигон"),* ***Snoopy*** *и* ***n4Tp1OT; Fusion||Mind*** *и* ***Elsid; or@NGE; Денис Давыдов*** *(общая организация процесса).* Играли 5х5, по несколько раундов, затем менялись команды. Каждый уровень оценивался каждым участником тестирования по десятибалльной шкале, затем высчитывался средний балл. Как и предполагалось, наиболее напряженная борьба развернулась между картами **de_minaret** и **cs_da4a** (средний балл в итоге

ПЕРВОЕ МЕСТО: КОМПЬЮТЕР!

Приз за первое место, который уедет в Санкт-Петербург к человеку под псевдонимом *Zobo*, — современный системный блок. Вот его конфигурация:

Корпус: Midi Tower ATX, CAT-6008, 250W
Материнская плата: ATX, Socket-370, ASUS CUSL2-C, Intel 815EP, 133MHz FSB, AGP 4X, UDMA
Процессор: CPU Intel Pentium III 733EB, 256 kb Cache, FC-PGA Socket-370
Вентилятор: Thermaltake Tt Golden Orb для процессора Pentium / Celeron (Socket-370) / PIII (Socket-370), бесшумный, на подшипнике
Оперативная память: DIMM 128 Мб, PC-133, Hyundai / IBM / NCP
Дисковод: FDD 3.5" (1,44 Мб) Samsung
Жесткий диск: HDD 30.0 Гб, IBM DTLA 7200 оборотов в секунду, 2Mb кэш, UDMA 100
CD-ROM привод: CD-ROM 50X Asus (ручная регулировка скорости чтения)
Видеокарточка: AGP 32 Мб, ASUS V7700, GeForce 2 GTS, DDR SGRAM
Аудиокарточка: Sound Blaster Live! Value, Creative, PnP, 1024 Voices, 3D sound (Direct Sound 3D, EAX), выход на 2(4) колонки, PCI.

Компьютер предоставлен фирмой ООО *"СТАЙЛ МИКРО СИСТЕМС — ПК"*. Производство компьютеров — *Sunrise*. Розничная продажа производится через магазины ООО *"Компьютерный Салон"* в г. Москве.



Магазины: Берниковская наб., дом 14. Тел: (095) 915-0041, 915-5654; Краснoказарменный проезд, дом 1. Тел: (095) 956-1225, 273-3180; Овчинниковская наб., дом 18/1. Тел: (095) 950-1040, 951-1127; улица Стромынка, дом 20. Тел: (095) 269-5154, 269-7879.

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН: *WWW.SUNUP.RU.*

оказался практически одинаков). На победу также претендовала **cs_siesta**. Споры о распределении остальных мест велись не один день и даже не одну неделю. Результат их вы можете наблюдать ниже.

СОБСТВЕННО КАРТЫ

Больше трети пришедших карт пришлось отсеять по техническим причинам. Во-первых, с конкурса снимались недокомпилированные карты, и заявления плана "у меня vis глючит, высылаю вам исходник, а вы его сами компилите!" всерьез не рассматривались. Во-вторых, автоматически исключались недоукомплектованные карты — у подавляющего их большинства отсутствовали wad'ы (файлы с текстурами). При отсутствии определенного файла автору об этом сообщалось и предлагалось его выслать, однако — отреагировали далеко не все. Наконец, с конкурса были сняты карты, которые просто-напросто не запускались по причине внутренних ошибок.

О других досадных недоразумениях. Первым делом вспоминается карта cs_venice — образец головокружительного дизайна и, судя по всему (ее нельзя было тестировать), хорошей планировки. Автор карты забыл установить точки старта игроков, из-за чего карта получилось абсолютно неиграбельной (1x1 — это немножко не вариант). Несколько карт стали жертвами несостыковки версий самой игры, будучи сделанными для CS 1.2 — в версии 1.3 они работали некорректно. Например, cs_de_rally, вся концепция которой основана на управлении транспортными средствами, в CS 1.3 полностью теряла интерес, так как машины банально не ездили.

О тех, кому будет обидно, т.е. о тех, кто не вошел в призовую тридцатку. Самым слабым местом большинства работ был дизайн. Дух злобного дядьки примитивизма и брата его кубизма чувствовался повсюду. Например, о картах типа cs_shell, de_nuclear, cs_terror_base, cs_lake или de_chameleon даже и сказать нечего. Их авторы решили не утруждать себя работой над архитектурой и освещением, не стали возиться с подбором текстур и геймплеем. Конечно, главное — участие. Но до почетного тридцатого места таким работам как до Марса. Следующая группа "проигравших" — карты относительно неплохие, но, опять же, с очень слабым дизайном. Отсутствие деталей, проблемы с пропорциями (ножка стула толщиной с ножку человеческую выглядит странно), неумелая работа с освещением и — отдельная проблема — неудачный подбор текстур. Вообще, подобная незадача имела место и на многих призовых картах, но — там дело везде спасал геймплей. Еще одной распространеннейшей проблемой явилось торможение карты, вызванное либо неправильной компиляцией, либо чрезмерно огромными открытыми пространствами, либо слишком высокой детализацией. Например, карта de_v13, отличающаяся прекрасным, но переусложненным дизайном, выдавала на отнюдь не самом слабом компьютере 3 кадра в секунду (!!!). Правда, две приторможенные карты в тридцатку все же вошли: cs_guests, которую вытянул хороший геймплей, ну и — сногсшибательный ультратормозной de_ferteliz-er18_mm, у которого даже название самое наворoченное из всех присланных карт, получивший почетное тридцатое место.

Организовывая конкурс, мы были уверены, что в тридцатке лучших окажется однадве по-настоящему классные карты, десяток средненьких и еще пачка полуиграбельных поделок, которые будут включены по принципу "добить до тридцати". Мы ошиблись в своих прогнозах. Причем круто ошиблись. **СРЕДИ ТРИДЦАТИ ЛУЧШИХ КАРТ НЕТ НИ ОДНОЙ СЛАБОЙ КАРТЫ.** Есть шедевры, от которых захватывает дух. Есть просто классные карты, интересность которых зависит от предпочтений (как самый яркий пример — нам в редакции дико понравился de_secret_lab, находящийся на пятнадцатом месте). Есть карты, которые проигрывают по одному критерию, но вытягивают за счет других преимуществ (например, поначалу недооцененный нами cs_kingpin внезапно проявил себя как отличный для игры составом 4x4 и больше). Но, в итоге, играбельны все карты. Причем — почти все из них уже активно играются по клубам в городах, где проживают авторы, и уже обкатаны в суровых боевых условиях.

Мы рекомендуем вам смотреть и играть все карты.

А теперь — позвольте перейти к чествованию победителей.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

ДЕСЯТКА

Сюда входит ровно десять карт (включая победителя), которые были признаны нами наиболее выдающимися. **Первые шесть** являются работами мирового уровня, ультрапрофессиональными как в плане дизайна, так и в плане геймплея. **Все десять** — отличнейшие карты, которые мы оцениваем очень и очень высоко.



CS_DA4A

1 место: CS_DA4A

Автор: Zobo. Санкт-Петербург. http://zobo.boom.ru. Рейтинг: 10.0.

Главный конкурент de_minaret, занявшего второе место, в борьбе за главный приз. Нельзя сказать, что "Минарет" чем-то уступает победителю. Их вообще трудно сравнивать, потому как уровни абсолютно разные по тематике и по исполнению... "Дача" — это великолепный дизайн, практически без изъянов. Придраться можно только к странноватым деревьям, напоминающим детские пирамидки, в остальном — все выполнено совершенно безукоризненно. Использовано большое количество нестандартных текстур. Так, например, в гараже стоит своя родная "Волга". Геймплей — рулезз. Поначалу кажущееся сходство карты с небезызвестной и весьма популярной cs_militia (здание с несколькими входами — через дверь, через канализацию и через гараж) — это именно поначалу кажущееся сходство. Аналогично, утверждение о том, что засевшая в доме команда всех рулит, на поверку оказалось безосновательным — все решает профессионализм играющих. Стоит отметить, что эта карта установлена на многих российских CS-серверах, на ней активно играют в клубах, а на зарубежных сайтах и форумах "Дача" получает самые лестные отзывы. Работа, честно заслужившая первое место, профессиональнейшая карта, которая вполне могла бы войти в набор стандартных уровней CS.

2 место: DE_MINARET

Автор: Михаил Подгорный. Днепропетровск, daytonmailbox@aport.ru. www.kill.ru. Рейтинг: 10.0.

Идеальное, безупречное, блистательное, восхитительное, изумительное (ненужное зачеркнуть), а главное — сочное мясо.



DE_MINARET

Во всей своей красе. В то же время, если игроков не очень много, не исключены и стратежные варианты развития событий. Но на первом месте находится стрельба, стрельба и еще раз стрельба. "Минарет" среди конкурсных карт — примерно то же самое, что Serious Sam среди современных 3D экшенов. Кроме того, эту карту можно назвать самой сбалансированной из всех пришедших. Причем бомбу при большом количестве игроков практически никогда не ставят — все поглощены перестрелкой... но в пылу боя хитрый террор, пряча тело жирное в руинах, вполне может тихонько пробраться к бомбплейсу и сделать свое черное дело. Дизайн можно только похвалить, несмотря на поднадоевший типичный "дастовский" стиль. Карта исполнена очень аккуратно и качественно, это касается и архитектуры, и освещения, и подбора текстур.

3 место: CS_SIESTA

Автор: Deadman. deadman@counter-strike.ru.
Рейтинг: 10.0.

Еще одна работа, которая была способна составить реальную конкуренцию победителю. Вариация на тему cs_italy. Карта в том же стиле, однако даже еще более качественно оформленная (!). При первом знакомстве кажется запутанной, в основном — из-за однотипного дизайна, каким бы прекрасным он ни был. Из-за немалых размеров


CS_SIESTA

полноценная игра возможна только при достаточном количестве участников, однако когда их набирается достаточное количество — геймплей просто восхищает. Единственная карта, дизайн которой можно назвать идеальным: здесь вообще нет недочетов, что само по себе феноменально.

4 место: DE_SPOLE

Автор: Tazik. Киев, pushkin_sk8@gala.net.
Рейтинг: 9.5.

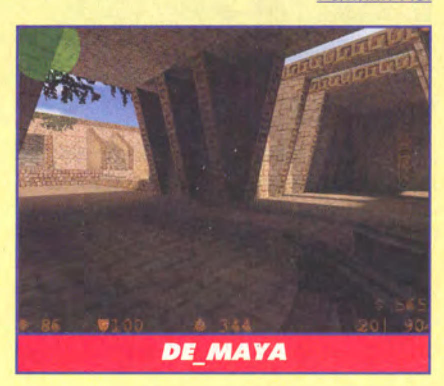

DE_SPOLE

Дизайн аккуратный, ругать не за что, разве что за повсеместное использование стандартных текстур, которые надоели уже абсолютно всем. Очень красиво оформлены открытые пространства, а вот под землей — некоторая однообразность, которая, впрочем, в глаза не бросается и не раздражает.

Карта целиком подходит под определение "полигон для хитрых тактических маневров". Множество подходов к точкам закладки бомбы, разветвленная система подземных коммуникаций. Геймплей захватывает своей непредсказуемостью: никогда не знаешь, откуда появится враг!

5 место: DE_MAYA

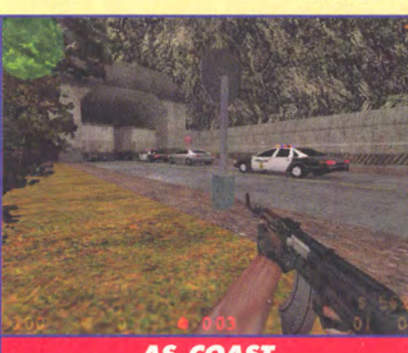
Автор: Стас Соколов aka ЗВЕРЬ.
stas@dor.spb.ru.
Рейтинг: 9.5.


DE_MAYA

Карта, получившая широкую известность в Сети еще до отправки ее на конкурс. Внешне напоминает de_aztec и de_dust, но при этом вбирает в себя все лучшее, что есть в этих картах. Геймплей — классный только при большом числе участников, причина тому — как обычно, немалые размеры уровня и единый стиль оформления. Как и к cs_siesta, к "Майе" нужно привыкать. Дизайн хорош, использовано множество нестандартных для CS текстур, выглядит отлично. И очень много интересных дизайнерских решений.

6 место: AS_COAST

Автор: FaN. agapitow@permonline.ru.
Рейтинг: 9.5.


AS_COAST

"Побережью" многие пророчили победу, на российских и даже зарубежных конференциях постоянно появлялись положительные отзывы, некоторое время карта лидировала в международных рейтингах пользовательских карт... Автора можно похвалить за смелость: не каждый решится сделать карту для такого малопопулярного режима, как AS, который и реализовать не так-то просто. И ведь справился!

Цепляет прежде всего дизайном — это нечто потрясающее. Фотографические текстуры высокого разрешения, реалистичное освещение, великолепная архитектура, а главное — атмосфера.

7 место: DE_XPECM

Автор: Yarko. Киев, yarko@carrier.kiev.ua.
Рейтинг: 9.0.

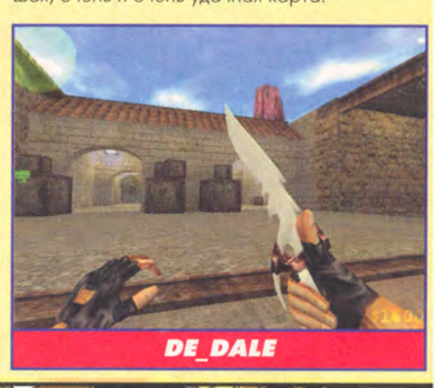

DE_XPECM

Безоговорочный приз зрительских симпатий! Две станции киевского метрополитена (название карты, написанное латинскими буквами, читается по-русски как "хрест" — первые буквы от названия одной из станций). Прекрасный дизайн и продуманный геймплей, сочетающий в себе как веселое мясо на эскалаторах, так и снайперские поединки в длинном переходе. Дизайн можно только похвалить, особливо за дополнительные текстуры указателей и вагонов. Плюс ко всему замечательная озвучка — запись велась в реальном киевском метро! Карта замечательна также своей оригинальностью и непохожестью ни на какую другую, как из стандартного набора C-S, так и из конкурсных творений.

8 место: DE_DALE

Автор: Repin. repin@ttk.ru.
Рейтинг: 9.0.

Карта в средневековом стиле, не особо похожая на общеизвестную de_cbble, хотя и сделанная с использованием тех же самых текстур. Много интересных дизайнерских решений, правильные пропорции, грамотный подбор и использование текстур, отличное освещение. Геймплей разнообразен: в основном стычки происходят на открытом воздухе, но иногда и в узких проходах (очень красиво подсвеченных, кстати; карта является победителем — все каунтерстрайкеры нас поймут — в номинации "самый красивый анал"), а обилие хорошо простреливающихся пространств не может не порадовать снайперов. Хорошая, очень и очень удачная карта.

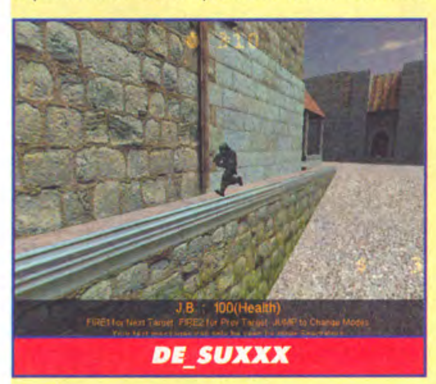

DE_DALE

9 место: DE_SUXXX

Автор: SUX#MADmaN# ([NFK team]INsaNE). Калининград, sgr@po.ru

Рейтинг: 9.0.

Еще одна "средневековая" карта. На первый взгляд — брат-близнец вышеозначенной de_dale и, соответственно, de_cbble. Однако — только с виду. Геймплей совершенно иной, хорошо продуманный и сбалансированный. Несмотря на несколько типично снайперских точек, игра почти всегда получается "мясная", а следовательно — веселая. На бомбплейсе почти наверняка кто-то ошивается в ожидании террора с бомбой, так что будьте бдительны, дорогие товарищи!



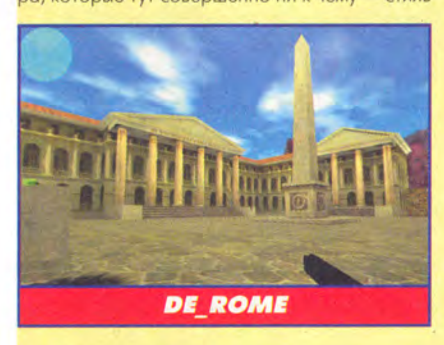
DE_SUXXX

10 место: DE_ROME

Автор: Евгений Саввинов. Якутск, jenia@sitc.ru.

Рейтинг: 9.0.

Настоящий классицизм, по всем правилам. Карта очень красивая, единственное — общее впечатление портят некоторые размытые текстуры, а также текстуры из стандартного набора, которые тут совершенно ни к чему — стиль иной. Разнообразный игровой процесс, хотя и вполне предсказуемый — два четких варианта развития событий, возможны вариации. Два бомбплейса, один расположен грамотно и очень богат вариантами его удержания, а второй — наоборот, прямо около точки старта контров, и караулить его почти нереально. Очень хороша система подземных тоннелей: прогулки по ним адреналина прибавляют изрядно, никогда не знаешь, кто выскочит из-за поворота, а если уж выскочил, то — исход поединка зависит только от скорости реакции.



DE_ROME

ДВАДЦАТКА

11 место: CS_BIGBANK

Автор: BIGtm BiG Alex. bigalex@go.ru. Big Gun. bgun1@icqmail.com

Рейтинг: 9.0.

Натуральный банк, причем действительно big. Широчайшее, но лаконично структурированное пространство. Карта, которая была бы в десятке, если бы автор правильно поставил точки старта игроков, а так играть можно только 4х4, что для большой карты не особо хорошо.

12 место: DE_FIXXXER

Автор: AvA'maDMan. nfk_madman@pochtamt.ru.

Рейтинг: 9.0.

Старинный европейский городок, грамотная планировка, великолепный дизайн, и заодно — куча приколов на стенах. Карта практически ничем не уступает de_suxxx и вполне могла бы войти в десятку, однако две работы одной группы авторов в десятке — это, право же, слишком.

13 место: CS_WASP

Автор: Шиплякин Александр. Краснодар, lab@krasnodar.ru.

Рейтинг: 8.5.

Вариации на бессмертную тему cs_assault. Штурм помещения а-ля заводской склад.

14 место: CS_PEREKRESTOK

Автор: Захаров Игорь. Москва, irbis2000@pochtamp.ru.

Рейтинг: 8.5.

Супермаркет и большой склад при нем. Много вариантов игры: тут и мочилово в помещениях, и снайперские поединки на улице. Играбельность именно этой карты напрямую зависит от того, кто и как на ней играет: либо это безостановочная резня на входе в супермаркет, либо хитрая перестрелка на закрученном открытом пространстве.

15 место: DE_SECRET_LAB

Автор: Александр Рязанов. durable@online.ru.

Рейтинг: 8.5.

Этой карте смело можно дать "Выбор редакции". Несмотря на множество недостатков (слабоватый дизайн и непродуманные бомблейсы), эта карта стала нашей любимицей, и мы частенько вечерами на ней поигрываем.

16 место: CS_FIRST

Автор: Николай Демидов. Ростов-на-Дону, nickolay_d@don.sitek.net.

Рейтинг: 8.0.

Дом с большим подвалом. Если из подвала вылезешь — могут подстрелить, если не будешь вылезать — есть шанс подстрелить туда входящего. А потом, когда разбираешься во всех вариациях подлянок, начинается хитрейшая тактическая борьба, чреватая самыми неожиданными стратежными решениями.

17 место: DE_GRAVE.

Автор: [MS]Brick. ig_karp@mail.ru.

Рейтинг: 8.0.

Редкий представитель полностью закрытых подземных карт. Точно передает стиль (но не мясную динамику) известного экшена Serious Sam, да и текстуры взяты прямо оттуда.

18 место: DE_DUST_ARENA

Автор: П. С. Широков. Королев, tank_man2000@mail.ru

Рейтинг: 8.0.

И опять старичок de_dust, в очередной реинкарнации. Но — потрясной реинкарнации. Это микрокарта, нет — **микроскопическая микрокарта**, рассчитанная на минимум участников. Причем — отлично реализованная. Если играете малым числом (2х2 или даже 1х1), то — это ваш выбор! Приз в номинации "Самая маленькая карта".

19 место: DE_FTAC3

Автор: [HC] Hunter. Смоленск, hunter@hotbox.ru.

Рейтинг: 8.0.

Переделка известной карты из Action Quake 2, текстуры оттуда же. Весело, симпатично и много прикольных моментов, над которыми потом долго смеешься... При случае — попробуйте полазить там по верхотуре. Незабываемые ощущения. Заодно прыжки и пр. и т.д. отработаете. Приз в номинации "Лучшая тренировочная площадка"!

ТРИДЦАТКА

20 место: CS_KINGPIN

Автор: Денис Дилбарян. ronin.ddk@mail.ru.

Рейтинг: 7.5.

Карта по мотивам сразу нескольких эпизодов из популярного в конце прошлого тысячелетия гангстерского шутера Kingpin. При достаточном количестве игроков — рулит. Дизайн абсолютно такой же, как и у прототипа. А из воды, как оказалось, все же можно выбраться...

21 место: CS_LIBERATION

Автор: A.K.A Black_Fox. MarKosSTUDIO@mail.ru.

Рейтинг: 7.5.

Штурм небольшого особняка, затерянного среди скал. Минное поле — это рульная подстава. Детонирующийся мост — тоже. Внутри домика тесно, зато снаружи просторно — рай для снайперов!

22 место: DE_BLOTTO_BLOW

Автор: L i P k l y

Рейтинг: 7.5.

Опять — тема de_dust, и вновь — два бомбплейса. И очень недурственно. Играть можно до бесконечности, и не надоест. Засада над одним из бомбплейсов, куда ведет винтовая лесенка, вообще просто супер!

23 место: CS_FORT_ASSAULT

Автор: Дмитрий Луговой aka Astral. avengerbis@mail.ru.

Рейтинг: 7.0.

Никакой дизайн, просто никакой, освещение также отсутствует. Но играть — весело неимоверно! И архитектурных находок — руль (стационарные пулеметы — это еще тот прикол). Пример гениальной простоты. За халявные 4-6 в небольшом домике карту сразу же окрестили "Раздачей слонов" ;) Приз в номинации "Самая веселая карта".

24 место: DE_CARGO_RUS

Автор: Павел Коротаев. Нижневартовск, ppkva1@nvartovsk.wsnet.ru.

Рейтинг: 7.0.

Штурмуем гараж. Заходим сзади или лезем на вышку во дворе, обитатели гаража тоже лезут, только на крышу, начинается турнир снайперов, а на самом интересном месте какой-нибудь хитрый товарищ подкрады-

вается к одному или сразу к двум безмятежным снайперам и всю радость обламывает.

25 место: DE_VAULT13

Автор: TnT tnt@counter-strike.ru
Рейтинг: 7.0.

Лучшая из пришедших карт, посвященных 13-му Волту, известному каждому, кто играл в Fallout. План бункера точно такой же, как у прототипа, так что бывалый любитель "Фолла" сразу почувствует тут себя как дома. Для повышения играбельности добавлена система вентиляции. Плюс — качественный дизайн с использованием авторских текстур. Но карта — на любителя, т.к. архитекторы Vault-13 все же никак не предполагали, что народ там будет в Counter-Strike играть.

26 место: CS_ASSAULT_FOREVER

Автор: Skaarj. skaarj@inbox.lv.
Рейтинг: 7.0.

Римейк "ассаулта". Абсолютно те же идеи, но с любопытными доработками. Возможно, карта заменит вам изученный вдоль и поперек прототип.

27 место: CS_CLUB_FINAL

Автор: Андрей Козловский. AndK@ring.by.
Рейтинг: 7.0.

Большой и очень навороченный клуб плюс окружающие его постройки. Красиво, хотя и не очень логично. Впрочем, в отсутствии логики тоже что-то есть...

28 место: CS_GUESTS

Автор: 7ARt.DeXTeR. signal@altc.lg.ua.
Рейтинг: 7.0.

Опять средневековье. Самая большая карта на эту тему. Реалистичное освещение, приятный дизайн и всякие приколы типа отрубленных голов. Карта получила бы более высокий рейтинг, если бы не то, что подтормаживает на многих машинах.

29 место: CS_METROPOLIS

Автор: Nock.
Рейтинг: 7.0.

Карта городского типа, причем — вполне удачная. Пример успешного использования стандартных текстур.

30 место: DE_FERTELIZER18_MM

Автор: KiddieGinger. kg@umail.ru
Рейтинг: X.X.

Оценку мы решили не ставить, т.к. карта практически не играбельна в ближайшие десять лет ввиду бешеных тормозов, вызванных огромнейшими открытыми пространствами и сложной архитектурой. Тем не менее, почетное тридцатое место она однозначно заслужила, по причине своей грандиозности и красоты. В утешение мы объявляем эту работу победителем в номинации "Карта будущего".

НАГРАДЫ

А теперь о самом приятном, то бишь — о призах.

Победитель — автор карты DE_DA4A — как и анонсировалось, получает **суперсовременный системный блок**, предоставленный компанией **"Стайл Микро Системс — ПК"**. А также и все остальные призы, ниже перечисленные.

Каждый участник, приславший карту, вошедшую в **тридцатку** лучших, получает: коробку с игрой **"Крутой Сэм: Первая Кровь"**, выпуск журнала **"Геймпостер"** и уникальный компакт-диск **"Igromania's Counter-Strike"**, который по такому случаю выпущен нами тиражом в 30 экземпляров. На компакте вы найдете практически все, что можно туда выложить из числа ценного: дистрибутив CS 1.3, лучшие сборники карт (включая Gunslinger's Choice и Igromania Map Pack), неофициальные дополнения (например, CS Death Pack 1.1), новые звуки и модели оружия (включая все выпуски Igromania Weapon Pack), новые модели заложников и игроков. Само собой, боты (знаменитые PODBot'ы) и waypoints к ним. Альтернативные варианты оформления игрового интерфейса и дополнительные прицелы. Также туда войдет музыка по мотивам Counter-Strike (включая произведения [TLC] SindBad, чью перепевку Бритни Спирс вы уже наверняка слышали на одном из наших компактов). Составлением компакта занят *Святослав Торик*, вновь вернувшийся к штатной работе в составе редакции "Игромании".

Первая двадцатка, помимо вышеперечисленного, получает еще и коробку с игрой **"Дальнобойщики 2"**.

И, наконец, самое главное, что получает каждый из вас, дорогие победители, это — слава. Победить в нашем конкурсе было действительно очень и очень нелегко. Вхождение в тридцатку — это престижно, вхождение в двадцатку — это круто, вхождение в десятку — это высший пилотаж, вхождение в число шести лучших карт — вечный рулезз, и вхождение в тройку — это почти нереально, это — максимум желаемого и возможного.

МЫ ПОЗДРАВЛЯЕМ ВСЕХ ВАС!!!

ОСТАЛЬНОЕ

Все тридцать лучших карт с подробными описаниями и несколькими скриншотами вы можете найти ***на нашем компакте***.

Как только журнал поступит в продажу, мы намерены выложить все тридцать карт в Интернете на нашем сайте — ***www.igromania.ru***. С графикой, описаниями и рейтингами. И одновременно с этим все карты-победительницы будут выложены на **"Полигоне"**: ***http://poligon.counter-strike.ru***.

Мы благодарим ВСЕХ, кто участвовал в конкурсе.

Мы благодарим всех, кто участвовал в отборе и тестировании карт.

Мы благодарим великолепную компанию **"Стайл Микро Системс — ПК"** и ведущего отечественного издателя игр **"1С"** за предоставленные потрясающие призы.

Мы благодарим отличнейший клуб **"Арена 7"**, в котором происходило финальное тестирование.

Мы благодарим всех, кто тем или иным образом имел отношение к конкурсу, но еще не был назван на этих страницах.

Мы благодарим всех вас и себя за то, что конкурс успешно состоялся.

СПАСИБО ВСЕМ! ■

Авторы прочитанного вами подведения итогов конкурса в номере: or@NGE, Денис Давыдов и J.B.



СКРИНТУРС #02. ФЕВРАЛЬ

Февраль. И геймер, торжествуя, к игрушкам обновляет путь.

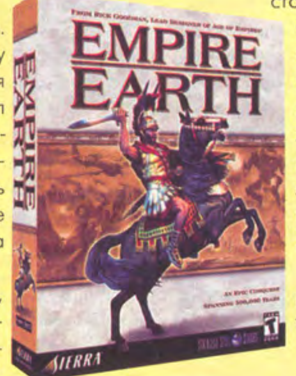
Игрушек навыходило — дай боже. Не все из них одинаково полезны, но тем не менее встречаются достойные шедевры. Некоторые из них мы, как водится, раздаем всем первым встречным и поперечным. Встречные приветствуются по е-мейлу, а поперечные, стало быть, бумажной почтой.

Про что же письмишко? Про **"Скринтурс"**, вестимо.

Напоминаю, что данный конкурс может выиграть любой из вас, кто пришлет одно-единственное письмо с девятью-предевятью верными ответами. Ответами на вопрос: откуда картинка? Картинок девять, и ответов должно быть девять. Картинки находятся на компакт-диске в разделе Мозговой Штурм / Скринтурс / Картинки. А ответы — где угодно: от всемирно используемой сети Интернет до всенародно читаемого журнала **"Игромания"**.

Призов, как обычно, пять. Пять свежайших, с пылу-жару суперхитов. Они достанутся тем, кто внимательно читал *"Условия участия в конкурсах"* и сделал все, чтобы наиболее правильно угадать картинки. Ответы присылайте **по обычной почте** либо на screenturs@igromania.ru.

Кто успел — тот, понятно, не опоздал. А те, кто не опоздал, те и получат по коробочке стратегии Empire Earth.



Причем не простой стратегии, а глобальной. Где в полной трехмерной виртуальности, из глубины седых веков до наших дней вам предстоит управлять своим племенем. Игра является косвенной наследницей Age of Empires, а значит, в ней найдется место и тем, кто любит повоевать, и тем, кто любит похозяйствовать. Вот такое разнообразие предоставила нам компания Soft Club, осуществляющая издание Empire Earth на территории России!

И в двенадцатый (примерно) раз напоминаю: все зависит только от вас самих!

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №12/2001



Тест №16 (12): Ночь перед Рождеством

Ну вот и окончился светлый Христов праздник вкупе с обоими Новыми Годами и Днями Рожденья половины редсостава "Мании". Праздникам сказали "до свиданья", оставив на прощанье светлые воспоминания о Тесте №16. ТАКОГО ЗАВАЛА ПИСЕМ У НАС ЕЩЕ НЕ БЫЛО!



Я не буду приводить точное количество корреспонденции, но е-мылы ежедневно забивали мегабайты трафика, а бумажными письмами можно было топить офис редакции вплоть до первого предложения купить вентилятор по причине наступившего лета.

Геймер высказал предложение, мол, раз в призах "Демиурги", то можно было и постараться. Ваш покорный слуга свалил все на тот факт, что он просто слажал и сделал крайне легкий Тест. *"И судья говорил, что все дело в законе, а священник — что дело в любви"*. Уж не знаю, чья правда вернее, но так или иначе, разбор полетов привел к следующим результатам.

Угадали верно две трети отвечавших. Срезались в основном на шестом вопросе. Скажу честно: я бы сам поиграл в достойную версию **Golden Axe**, буде она выпущена. Но увы, файтинговые бродилки нынче не в моде, так что приходится довольствоваться очередной (кажется, уже третьей по счету) вариацией **Dragon's Lair**. Еще путали издателя **Wizardry 8**. Развею все сомнения: это с самого начала была "Бука", так как они с Sir-tech уже довольно долго и плодотворно работали.

Итак, после долгой и нудно-кропотливой работы пятеро будущих обладателей **"Демиургов"** от "Мании" были выбраны и втиснуты в список, располагающийся чуть ниже. А сейчас...

Правильные ответы:

1. Б, 2. Б, 3. Г, 4. А, 5. Б, 6. Г, 7. В

Победители:

1. Николай Пинаев (Курск)
2. А. В. Беляев (Йошкар-Ола)
3. Михаил Николаевич Морозов (frostman@raid.ru)
4. Павел (Pavel@cps.tver.ru)
5. Александр Линев (druidon@mail.ru)

Поздравляю победителей и наказываю тем, кто не прошел: почаще читайте "Игроманию", участвуйте в конкурсах. Ведь наш лозунг гласит: "У каждого из вас есть шанс!"

Скринтурс №12

Зарисовочки.

На улице холодно. В редакции тепло. Дедушка Мороз нарисовал кучу интересных узоров на окне. Формат, правда, не jpg, поэтому показать не могу.

Душу греют заначенная поллитра "Колы", сигареты и "сникерс". А также — ответы на самый лучший, замечательный и вообще просто конкурс, известный как **"Скринтурс"**. У нас в наличии есть пять коробок с игрой "Легенды Меча и Магии" и прикол: эта игра была загадана в последнем скриншоте двенадцатого "Скринтурса".

Самым нелегким для всех оказалось испытание вопросом номер восемь. "Пророк и Убийца", который представлен на том скриншоте, носит порядковый номер 2. С чем вас всех и поздравляю.

Правильные ответы:

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
"Веном" (Codename: Outbreak)
Conquest: Frontier Wars
Red Faction
From Dusk Till Dawn (От заката до рассвета)
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
Z: Steel Soldiers (Z: Стальные Солдаты)
Legend of the Prophet and the Assassin 2 (Пророк и Убийца 2)
Legends of Might & Magic (Легенды Меча и Магии)

А вот и те немногочисленные победители, заработавшие себе по коробке **"Легенды Меча и Магии"**.

Победители:

1. Nigga Goddam (goddam_nigga@mail.ru)
2. Вячеслав Верещагин (vened@online.nsk.su)
3. Рожнев Иван Юрьевич (irozhnev@pochtamt.ru)
4. Денис (Тверь)
5. SHUB (Москва)

Геймер, ты видел, видел? Иван-то, главчитатель нашенский, Юрьевич по батюшке!

Предновогодняя викторина "Двенадцать"

Викторина состоялась и оказалась успешной. Нам было чему порадоваться, так как пришло множество ответов, показавших, что "Игроманию" вы любите и не пропускаете ни одного номера. Неправильных решений практически не было. Ну, некоторые не сообразили, что для нахождения ответа на вопрос про Giants: Citizen of Kabuto требовалось посмотреть материал "Лучшие игры 2000 года". И, собственно, все... Однако общая правильность ответов вовсе не означает, что все они были точными. Камнем преткновения сделался вопрос по десятому номеру. Разумеется, волхв Альвен был персонажем потрясающего рассказа "Корневой мир". Кто бы сомневался! Но вопрос звучал следующим образом: "откуда говорящий?". Откуда? Конечно же, из вселенной Myth, легшей в основу рассказа! При выявлении победителей все ответы, где не фигурировало слово "Myth", автоматически отсекались. На этом засыпались 70% конкурсантов. Даже на Ивана Рожнева, методично выигрывавшего конкурс за конкурсом в "Игромании", на сей раз нашло помутнение. Кстати — персональные поздравления тем двум людям, которые просекли фишку, но вместо "Myth" написали "Myst". Переволновались, наверно, когда ответы в "Игроманию" составляли... лучшие геймероведы игровой журналистики рекомендуют вам в будущем, прежде чем садиться за составление ответов, выпивать несколько капель валерьянки. Укрепляет душевное здоровье и способствует ментальной упорядоченности.

Двенадцать правильных ответов:

№1/12: "Самопал"
№2/12: Nival Interactive
№3/12: Giants: Citizen Kabuto
№4/12: Джойстик
№5/12: "Геймпостер"
№6/12: Дробовик "Бриггит"
№7/12: Трехмерный Master of Orion в онлайне
№8/12: Generic Universal Role-Playing System (GURPS)
№9/12: Главный инженер ВВС Красной Армии генерал-лейтенант ИАС А. Репин
№10/12: Волхв из вселенной Myth в рассказе "Корневой мир"
№11/12: Искусственный Разум
№12/12: American McGee

Двенадцать победителей и — призы!

1. Александр Беньков (tsap@aha.ru). Приз: коробочный "Jagged Alliance 2.5: Цена свободы" и СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН "Би+ GSM", предоставленный компанией "БиЛайн" для нашего конкурса!
2. Kirus [JuD JeM] (udkirus@mail.ru, Омск). Приз: коробочный "Jagged Alliance 2.5: Цена свободы"!
3. Дмитрий Никитин (mitkins@rambler.ru). Приз: коробочный Max Payne!
4. С.Ю.Налимов (Москва). Приз: коробочный Max Payne!
5. Виктор Печенкин (Норильск). Приз: коробочный Max Payne!
6. Анатолий Филатов (Владивосток). Приз: коробочный Max Payne!
7. Winnukem (winnukem@pochtamt.ru, winnukem@mail.ru, 34887@radiopage.ru). Приз: коробочный Max Payne!
8. Евгений Быкасов (г. Воркута, КОМИ). Приз: коробочный Clive Barker's Undying!
9. Катерина Никитина (salambo@bk.ru). Приз: коробочный Clive Barker's Undying!
10. Александр Баргояков (г. Абакан, Хакасия). Приз: коробочный Clive Barker's Undying!
11. Алексей Русенчик (г. Барановичи, Беларусь). Приз: коробочный Clive Barker's Undying!
12. Дмитрий Михеев (Новосибирск). Приз: коробочный Clive Barker's Undying!

Редакция выражает огромную благодарность компаниям **"1С"**, **"Бука"**, **"Софт Клаб"** и, конечно же, **"БиЛайн"**, выступившим в качестве спонсоров нашей ежегодной викторины **"Двенадцать"**.

Александр Беньков, которому предстоит в ближайшее время сделаться обладателем новенького современного сотового, был выбран нами в случайном порядке. Александру предстоит подъехать в офис "БиЛайна" и получить ценнейший приз. Телефон компании — 7550055.

Спасибо всем участвовавшим, спасибо нашим спонсорам и двенадцатикратное поздравление победителям!

Мир Магии

Смех сквозь слезы... По порядку. Во-первых, воздадим хвалу всем тем, кто, хорошо разбираясь в Magic: The Gathering, внял нашей просьбе и не стал отвечать на вопросы конкурса, предназначенного для начинающих магов. Спасибо вам! Во-вторых, отметим тот факт, что решений пришло множество —

не меньше, чем в среднем приходит на наши культовые мегаконкурсы "Тест" и "Скринтурс". Супер. Лишнее подтверждение тому, что MTG в России многим интересна. Причем — именно в России, т.к. письма приходили со всех уголков страны, а не только из Москвы и Питера. В-третьих, полностью правильный ответ был **только один**, причем... позорно присланный профессиональным игроком (более того — судьей; впрочем, он впервые решил участвовать в конкурсах, так что ему в какой-то степени извинительно...), а относительно правильных — чуть более десятка. Три по обычной почте и восемь по электронной. Наошибались все: и начинающие, и продолжающие, и таки принявшие участие профи, и полупрофи, и всем миром, и т.д. Причем — вопросы ведь действительно были легкими. Пора бы уже знать, что вопросы в конкурсах — почти всегда с подкавыками, и за кажущейся простотой всегда кроется несколько мелких (и не очень) хитростей. Смотрите.

Магические ответы

1. **Вариант Б.** Все просто. В Седьмой Редакции 350 карт. О чем можно узнать из сотни источников.

2. **Вариант Г.** Не менее просто. Если коротко, то MTG произошла благодаря творческому гению Ричарда Гарфилда, о чем на каждом заборе по сто раз начертывалось.

3. **Вариант В.** Последний простой. Существует пять цветов. При этом земли цвета не имеют, а артефакты — считаются бесцветными (и это отнюдь не цвет).

4. **Вариант Б.** Нет, уважаемые, вам нужно было всего лишь назвать тот вариант, который *не содержит ошибок*. В MTG действительно существуют карты типа Creature, Land и Sorcery. Они там есть? Они там есть. А прочее неверно. Еще мог бы оказаться вариант А, но — где вы карты с красным бордюром видели! На этом вопросе уйма народу написала вариант **Д** (т.е. — правильного решения не имеет).

5. **Вариант Г. Либо, на крайняк, вариант Б.** Единственный, кто, ответив правильно на прочие вопросы, назвал здесь вариант **Г**, был упомянутый проф. игрок... Уважаемые курсанты! Колода в MTG составляется согласно правилам MTG. И в ней могут быть любые карты, если это не противоречит правилам (а что им противоречит — это отдельная тема для разговора). Среди прочего, правилам не противоречит засунуть в нее одни лишь базовые земли. Один человек так и сделал, придя на серьезный закрытый турнир (кажется, PTQ) с колодой из одних лишь земель; начав играть первую партию, он положил землю и сдался (таким образом он смог попасть на турнир и поторговать картами среди участников). Что же касается варианта **Б**, то... оно, конечно, да, но только некоторые карты имеют ограничение: "restrict", т.е. "не больше одной в колоде". И это автоматически делает его не особо верным. Впрочем, дабы в конкурсе было больше одного победителя, мы считали вариант **Б** как правильный.

6. **Вариант Д.** Именно на нем легло больше половины участников. И еще раз: уважаемые! Как насчет внимательного чтения формулировки задания? Чтобы победить, надо "уменьшить жизнь противника до нуля **ИЛИ** привести его к невозможности взять из колоды следующую карту (т.е. он должен исчерпать колоду)", а не "...до нуля **И** привести...", как там было написано. И это — не считая того, что есть и другие способы победы (эффект от карты, например; наконец, один из игроков может банально сдаться). Ну... молодцы, чего сказать! Вопрос-то элементарнейший.

7. **Вариант Б.** Ну, здесь ответить неправильно было сложно (хотя некоторые сумели). Тут даже методом исключения ответ легко находится ("MTG" отпадает, "TSR" — название совершенно другой компании, причем хорошо всем известной, прочее — вообще чистой воды стеб). Конечно же, DCI. Самый легкий вопрос.

Магические победители

1. Andrew 'NightBeing' Alchemist (xboct@world2.almaty.kz)
2. Не подписавшийся товарищ по адресу a_d_i_d_a_s@pisem.net (Московская обл.)
3. Dvorcovoy Dmitry V. (DimaD@bsu.by)
4. Михаил Савелов (Кременки, Калужская область)
5. Игорь Громов (Екатеринбург)
6. Глеб Игумнов (trias@newmail.ru)
7. Эдуард Бабаян (babajan.ed@mail.ru)
8. Илья Болонин (geolog@istra.ru)
9. Сергей Бадин (ezh-off@mail.ru)
10. Eugene Nickolov (eugene@aksay.donpac.ru)

Каждый из победителей получает ПО СТАРТЕРУ СЕДЬМОЙ РЕДАКЦИИ. Наши поздравления! И напоследок напомним, что конкурс проводился совместно с компанией "Саргона"!

Пять турнирных задач

Наш неизменный составитель задач **Сергей Шадов** умудрился заболеть непосредственно перед подведением итогов и сдачей финального варианта новых задачек. Ну что поделаешь — зима, время холодное и богатое всякими гриппами. К следующему номеру ждите подведения итогов по конкурсу и новой серии задач. Встретимся!

Обращение к победителям конкурсов

Дорогие победители! Призы к вам уже идут, если вы не москвич, и ждут вашего приезда в редакцию, если вы москвич. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, конверты с письмами перепутали с новогодними подарками и отправили их нашим многочисленным родственникам). Если вы москвич, можете как связаться по e-mail, так и просто позвонить в редакцию — телефоны пожизненно указаны на первой странице журнала.

Над подведением итогов...

...вновь работали: ***Святослав Торик и Геймер****. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы:* ***Денис Давыдов, Святослав Торик и Алексей Бутрин****. Осуществление выдачи призов:* ***Алексей Бутрин (boot@igromania.ru)****. Призы на конкурсы предоставлены компаниями* ***"1С", "Бука", "Софт Клаб", "Би-Лайн", "Саргона"*** *и журналом* ***"Игромания"***.



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Кроссворд**: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то **присылайте ответы разными письмами на соответствующие ящики**.

3. *Присылать письма с ответами* можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465**. Электронная почта: **test@igromania.ru для "Теста", screenturs@igromania.ru для "Скринтурса", mtg@igromania.ru для "Пяти турнирных задач"**.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №02, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №04.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **февральские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до **31.02**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **boot@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес или вы его неточно указали.

С уважением, редакция "Мании"





Правдивая и почти полная история харконненского наместника юны Раббана, написанная по мотивам "Евгения Онегина"

1.
"Мой дядя самых честных правил,
Когда от ломки занемог,
Меня наместником поставил,
И лучше выдумать не мог.
Его пример — другим наука.
Но, Боже мой, какая скука
Сидеть в Карфаге день и ночь,
Не отходя ни шагу прочь!
Служить во славу ХарконнЕнов,
Шаи-Хулудов отгонять
И ни фига не получать,
Атаки отбивать фримЕнов,
Вздыхать и думать про себя:
"Когда же Червь сожрет тебя!"

2.
Так думал юноша Раббан,
Который Дюны был пахан.
Племяш барона ХарконнЕна,
Рукой тяжелой правил он
И проводил частенько шмон,
И спайса изымал до хрЕна.
(Ну, не до хрЕна, до хренА,
Но это не его вина).

3.
Служив отлично, благородно,
Был сардукар его отец.
Сжигал три сьетча ежегодно.
Но вот — скончался, наконец.
Раббан же был, по мненью многих
Бен-Гесеритских теток строгих,
Мужик солидный, не педант.
Им восторгался адьютант.
(Сей адьютант ментатом звался,
На кличку "Питер" откликался).

4.
Не знавший ни стыда, ни срама,
Любивший вволю есть и пить,
Не мог он дядю от Шаддама,
Как мы ни бились, отличить.
Бранил того он и другого.
А так как нраву был крутого,
То даже дедушка Шаддам,
Который Император сам,
Раббана сильно не любил,
Его за милю обходил.

Частушки по TibSun/RA2
Лысенький Кейн по Кон-Ярду гулял,
Майкл МакНейл за ним наблюдал.
Кучка костей, где МакНейл был раньше, —
Метко стреляют зеленые Баньши.

Ваня Безумный гранату нашел,
Сунул в карман и к Кон-Ярду пошел.
Дернул колечко, бросил в окно —
Mission Accomplished, ему все равно...

Звездочки в ряд,
Косточки в ряд —
На Таню нарвался конскриптов отряд.

Отряд Десоляторов вышел на дело —
Зашкаливал "гейгер" при вскрытии тела.

МакНейл с Умагон по полю гулял,
Киборг-коммандо за ним ковылял.
Выстрел из плазмы, взрывы ракет —
Все, у мутантки бойфренда уж нет.

Крутая коммандо по имени Таня
Красную кнопку нажала по пьяни.
Но не остался в долгу дядя Юрий —
Залпом V-3 ответил он дуре.

Дети в Тибсан в подвале играли,
Мишу МакНейлом зачем-то назвали.
Успел перед смертью он выкрикнуть "Ай!"...
Ох и не любят у нас Джи-Ди-Ай!

Законы Мерфи для Quake

Если у вас максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит, через две секунды вас убьют.
Замечание: если вас не убили, значит, только что все игроки покинули сервер.

Если у противника максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит... через две секунды вас убьют.

Если вы выстрелили из рокет-лаунчера и вас тут же убили, значит, сейчас вы респавнитесь прямо на пути вашей ракеты.

Если вы заметили, что один из игроков стоит на месте и не отвечает на ваши выстрелы, и, догадавшись, что он временно отлучился от игры, по-джентельменски пробегаете мимо, то через секунду умрете от ракеты, пущенной в спину.

Если вы увидели сообщение "Играем только на шотганах", значит, сейчас вас вынесут из BFG.

Если вы найдете на уровне укромное местечко и отправитесь в туалет, то, вернувшись, вы обнаружите свой труп посредине арены, лежащую на клавиатуре кошку и необычайно большое количество фрагов у неприятеля.

Максимум, что может остаться после смерти противника, — это шотган, даже если перед смертью неприятель осыпал вас градом ракет.
Замечание: этот шотган все равно возьмете не вы, а вооон тот паренек с идиотским скином.

Если вы увидели с крыши бойню и пару раз для прикола выстрелили туда из бластера, то все игроки тотчас закончат бой и побегут искать вас, а вы теперь за всю жизнь не отделаетесь от статуса "ныкающегося ламка".

Удовольствие от дуэли и deathmatch'a отравляют враги, а от тимплея — напарники.

Вы бегаете с рокетом, но вас все почему-то рулят из бластера.

Когда вы достаете бластер, все достают рокет.

Если вам понадобится аптечка, то вокруг нее будет не протолкнуться.

Боеприпасы кончаются именно в тот момент, когда они более всего нужны.

Если у вас рокет, то вас никто не заметит, а если бластер, то заметят сразу и все.

Вы точно понимаете, что надо было прыгать, секунду назад словив ракету.

Не считайте, что враг дурак, бросаясь на вас с бластером, — он и так вас завалит.

Если вы взяли мегахелс, то все куда-то попрячутся.

Консоль вылезет именно в тот момент, чтобы заслонить летящую в вас ракету.

Если у вас максимум брони, боеприпасов, все оружие, руна и квад... значит, через две секунды вас телефрагнут.

Если вы один, играя против четырех врагов, вооруженных ракетницами, убьете их всех... то через две секунды на сервер войдет пятый и вынесет вас из бластера.

Вероятность суицида обратно пропорциональна количеству фрагов, остающихся до fraglimit-a.
Следствие: fraglimit не может быть достигнут никогда. Вами — уж точно.

Пущенная наугад ракета попадет прямиком в вас.
Примечание №1: после чего вы сверзитесь в кислоту.
Примечание №2: в кислоте вы приземлитесь на единственную на весь бассейн гранату.

Если рядом с вашим компьютером находится компьютер противника, и если последний захочет перегрузиться, то он обязательно нажмет RESET на вашем компьютере.

Респавн происходит в месте наиболее активных боевых действий спиной к ним, или в эпицентре взрыва BFG, или, в крайнем случае, у рейлгана, к которому бегут человек пять.

При игре в Интернете у вас есть шанс обогнать собственную ракету и взорваться на ней.

Если вы красиво вбежите в комнату, то это никто не оценит, а вас тут же убьют.

При запуске своего конфига вы ошибетесь в одной букве и запустите конфиг тракториста Васи с единственной командой seta name.
Примечание: желание загрузить свой конфиг все воспримут как отмазку.

Из всех мишеней кемперы будут выбирать почему-то вас.

Если в клубе есть компьютер, который жутко тормозит, — на него посадят вас.

Если вы играете с напарником, то, как только вы наберете максимум брони, он случайно попадет в вас из рельсы.







Если напарник дропает вам оружие, то его обязательно хапнет прячущийся за углом паренек с идиотским скином.

Если вы крикнете: "Я только что респавнился, дайте что-нибудь", — то напарники тут же подметут вообще все на базе.
Примечание №1: после этого вас убьют враги.
Примечание №2: зато при фразе "Кому нужен пяток рокетов?" сбегутся все, включая охрану флага и разведку.

Если вы, продемонстрировав молниеносную реакцию, выстрелите по внезапно появившемуся силуэту, то он окажется вашим напарником.

Любые ваши указания к боевым действиям понимаются вашими товарищами по команде совсем не так, как они понимаются вами самими.

Какой подвиг бы вы ни совершили, всегда в команде найдется человек, который скажет, что он сделал бы это лучше.

Если вы беспроблемно смогли принести чужой флаг на свою базу — это значит, что вы один на уровне.

Если вы из бластера все-таки завалили соперника с ракетницей, то к его оружию первым успеет его товарищ по команде.

Если ваша команда с большими потерями взяла флаг противника, то вашего флага на базе, скорее всего, нет.

При групповой игре вы получите попадание именно от наиболее тяжеловооруженного противника.

В общем, если у вас еще осталось какое-то оружие... через две секунды пустите себе ракету в лоб.

Удачи!

Отмазколист для играющих в FPS

Как показывает практика игры в компьютерных клубах, главное — это не хорошо играть. Самое главное — это умение лепить отмазки... Итак, сотня отмазок играющих в FPS. Рекомендуется выучить их все наизусть и применять согласно ситуации. Учтите, что большинство отмазок взято из жизни, так что не претендуют на ярко выраженную "угарность", но, если представить, что это говорил реальный человек, сидя в реальном игровом клубе... Попробуйте. ;)



Мышка повесилась...

1. Я поддавался!!!
2. Ну конечно, как ламер — с рокет-лаунчером против шотгана!
3. Ну конечно, как ламер — с шотганом против рокет-лаунчера!
4. Клавиатура без кликера.
5. Клавиатура с кликером, но не конкретная какая-то. Нажимать трудно.
6. Клава мастдай. Ну, не знаю, мастдай и все.
7. Монитор 14 дюймов. Сакс.
8. Монитор 15 дюймов. Рулез, но точка не .25.
9. Монитор 21 дюйм. Отстой! В глазах рябит.
10. Ты быстрее меня лапами перебираешь, а мои на месте топчутся!
11. Монитор слишком яркий.
12. Монитор слишком темный.
13. Монитор не цифровик. Фигня, а не монитор. Нет, это дело принципа!
14. А ты подсматриваешь!
15. Ты подслушиваешь!
16. С ламерами не играю!
17. А ты оружие взять не даешь!
18. И вообще, в ту нычку только я хожу.
19. А я сидел неудобно!
20. Атмосфера не та... Вот если б мы в нашем клубе встретились...
21. Стол вареньем залит, а с ковриком я играть не могу.
22. Мышка Genius — непривычно.
23. Мышка Microsoft — отстойно.
24. Мышка слишком хорошая, я к таким не привык.
25. Мышь галимая, и вообще, я клавишник!
26. Ну да, я в тебя из шотгана, а ты убежал!
27. Да я просто в носу ковырялся!
28. Да ты вообще кемпер!!!
29. А ракеты наугад за угол пускают только ламеры...
30. Блин, пока думал, куда увернуться...
31. Сам ламо, кемперить нечестно...
32. Блин, рэйл заело...
33. Как ламер с BFG против пукалки.
34. Как ламер с пукалкой против BFG.
35. А ты сам попробуй из BFG'и попасть с 2-х метров.
36. Ага, ныкаться в стенке все умеют...
37. А я разве не в твоей команде???
38. А что, можно на рэйлах???
39. Шарик из мышки вывалился.
40. Ну вот, стоило поддаться, как на шею сели.
41. У меня контактная линза выпала/очки запотели!
42. Че все так медленно???
43. Че все так быстро???
44. Забыл вставить шнур от наушников в штекер, вспомнил на 90-м фраге.
45. Я же просил тебя сделать у себя погромче, а то мне не слышно.
46. Коврик слишком маленький.
47. Коврик слишком большой.
48. Драйвер мыши непривычный.
49. Пива много выпил.
50. Пива мало выпил.
51. Нельзя в меня стрелять — я пиво пил!!!
52. Слишком холодно — руки мерзнут.
53. Слишком жарко — пот коротит мышу.
54. Ни фига не видно.
55. Я дальтоник (выясняется, когда при тимплейном счете 100:100 и за секунду до окончания матча убивает своего).
56. Ты быстрее меня бегаешь.
57. Ты быстрее меня оружие перезаряжаешь.
58. Ты вообще все быстрее меня делаешь!!!
59. Мешает кошка (мышу пугает).
60. А у меня кнопки слиплись.
61. А с ламерами я не играю.
62. А я вот с позапрошлого года в Квейк не играл.
63. Постоянно отваливается ножка стула.
64. Падает монитор, приходится держать его рукой все время.
65. Стол шатается.
66. Стул шатается.
67. А-а-а-а! Коврик для мыши кончился.
68. Ой! От меня мышь убежала...!
69. А я этот уровень плохо помню...
70. Я буду играть, если в ту нычку хожу только я.
71. Оружия мало лежит.
72. Оружия много лежит.
73. Солнце в монитор светит.
74. У меня лампа отсвечивает.
75. Стол неровный, а с ковриком я играть не могу.
76. Я просто с жуткого бодуна.
77. Я устал.
78. А мне все пофигу.
79. Пальцы вспотели и скользят на клавиатуре.
80. Пальцы вспотели, и мышь выскальзывает.
81. А у вас мониторы все мухами засижены — ничего не видно.
82. А у вас мыши не так ездят, как у нас.
83. А у вас клавиши щелкают не так, как у нас/меня.
84. Ты меня пять раз подряд убил, все настроение испортил, а без настроения я не буду играть.
85. Клава на две (три, четыре) кнопки одновременно не реагирует.
86. А почему тебе две ракеты надо, а мне одну?
87. Ты не даешь мне родиться!!!
88. Кто-то мне все время сообщения слал.
89. Я красный, меня издали видно.
90. Я красный — у меня все тормозит.
91. Я играю для удовольствия, а не за фраги.
92. Стул высокий.
93. Стул низкий.
94. Стол высокий.
95. Стол низкий.
96. Ты сегодня нетрезв — у тебя все халявы проходят.
97. Я все время спотыкаюсь обо что-то!!! Вариант: "об кого-то!"
98. Да ты все время на одном месте стоишь, вот я и попасть не могу...
99. У меня просто ник сегодня другой.
100. Так нечестно!!! Я стрелял в стену, а попал в тебя!!!

Дмитрий Роммель ака Rommel (dmitry_rommel@hotmail.com) — "Правдивая и почти полная история харконненского наместника Дюны Раббана, написанная по мотивам "Евгения Онегина"" и "Частушек по TibSun/RA2"

Артем Платонов — автор-составитель "Законов Мерфи для Quake" и "Отмазколиста для играющих в FPS"



Геймер

Привет всем! Искренне рад и безмерно счастлив приветствовать вас, всех и пологовно, в разделе "Почта" февральского номера. Журнал увеличивается в тираже. Постоянно и неуклонно, причем с галопирующей скоростью. Но не о том речь. А речь о том, что означенное увеличение тиража адекватно сказывается на количестве писем, приходящих нам с Катей. Сравнивая с началом осени, удельный поток писем возрос раза в два, и мы с Катей, как телефонистки на проводе, едва успеваем отписывать ответы. Ужасный кошмар. Но — приятный. Так как чем больше писем — тем больше предложений, критических отзывов, мнений по всяким проблемам и многого прочего разного, что составляет плоть и кровь почтового раздела, а заодно и напрямую сказывается на дальнейшем совершенствовании журнала. Так держать. Ваши мнения востребованы. И нынешняя "Почта" — тому пример. И — кстати говоря! Впервые за все времена для "Почты" нам не пришлось создавать никаких специальных иллюстраций. Все (ну — почти все), что вы видите на страницах раздела, прислано вами. В целом, получилась на редкость юмористическая "Почта", состоящая из сплошных приколов и неординарных писем. Может, у меня заплесневел настенный календарь и отстают часы, и на дворе уже первое апреля с восьмым марта впридачу?..

Катя

Привет вам, уважаемые читатели! Зима уверенно и неуклонно перевалила за половину, и февраль злится уходящими последними морозами. А еще в феврале бывает замечательный праздник — Масленица. С горячими блинами для всех и сжиганием соломенного чучела зимы для экстремалов. Компьютерные экстремалы могут смастерить соломенного же Билла Гейтса и предварительно, до аутодафе, выкинуть его в окошко. Лично я, если будет настроение, собираюсь из подручного мусора изготовить модель Геймера в натуральную величину. Отгадайте, зачем?

Но оставив в стороне мои личные радужные перспективы, поговорим о перспективах нашей любимой "Мании". Итак, вот она — наша "Мания": бумага глянцевая, печать финская, формат увеличен, для пересчета страниц пальцев всех домочадцев и соседей по лестничной клетке не хватит, постер можно вместо флага по праздникам вывешивать, содержание (как показывают опросы и анкеты) на 99% соответствует читательским чаяньям и ожиданиям. Тут бы и точку, а лучше — восклицательный знак поставить. Так нет же! Идут со всей страны письма с просьбами увеличить все, что только увеличить можно (или нельзя): толщину журнала, количество страниц в каждой из рубрик, и — идея-хит зимнего сезона! — начать выпускать журнал с двумя компакт-дисками. Все эти идеи в нынешней "Почте" мы мелкоскопически рассмотрим, тщательно препарируем, косточки обсосем и в вышеупомянутое окошко вместе с тушкой Гейтса выкинем. Но сначала — совершенно необычное письмо. Внимание!

ПИСЬМО НОМЕРА

From: benladen@talibs.com
[benladen@talibs.com]
To: editor@igromania.ru
[editor@igromania.ru]
Subject: Я покупать ваш редакций
===Original message text===
Драстуйте редактсия журнала игроманийа. я хотеть купить ваш журнал!!!

Катя

Как вам эта сияющая перспектива? Представляете себе: все девушки — от сотрудниц редакции до монстров женского пола на скринах — в чадрах, а над "Марьино", где мы обитаем, красиво барражируют американские самолеты, управляемые натренировавшимися в MS Flight Simulator арабскими террористами! Вот он, сюжет для компьютерной игры — хита всех времен и народов! Замечательное письмо — так порадовать народ, а ведь 1-е апреля еще не наступило!

А вообще, как говорится, хотеть не вредно...

Геймер

Письмо пришло на ящик главвреда. Он тут же разослал его всем сотрудникам журнала, а также друзьям и приятелем. Смеху было много... Но веселее всего был ответ от PR-менеджера одной из дружественных нам игровых компаний: "ну так продай! ;)". Действительно: если за большие деньги, на которые потом можно будет выпустить пять игровых журналов, то почему бы и нет! А вообще — спасибо автору письма, кто бы он ни был. Удачнейшая шутка! Развеселил всех основательно и надолго!

Письмо №01

У меня тут есть одно предложенье. А как насчет рубрики о таких игровых гигантах, как Westwood и Blizzard, какие игры они выпускали, что планируют, и о самих фирмах (новости не в счет).

Иван Чурин [churin@consultant.sakhalin.ru]

Катя

Хорошее и разумное предложение. Которое мы, кстати, уже начали воплощать в жизнь. Я говорю о большом материале про Max Payne и его создателей, опубликованном в двенадцатом номере (статья "Долгая дорога к славе. Путь Remedy Entertainment"). Думаю, что и дальше на страницах "Мании" будут появляться подобные статьи.

Кстати, кроме новостей, тема компаний и их исторического развития у нас регулярно и хронически затрагивается в анонсах ("В разработке") как один из аспектов оценки будущей игры. Типа, игра "Чебурашка в Урюпинске: Спасение Крокодила Гены, или Простой Советский Трактор" создавалась славным коллективом п/я 001 Минтяжмаша (кто не в курсе, прежде к этому министерству относилось большинство оборонных предприятий), который прежде уже отличился при операции на Халхин-Голе. Прочтешь, и сразу ясно, чего от этого Чебурашки можно ждать!

Интересный аспект проблемы: частенько время жизни самих фирм и союзов между ними меньше, чем продолжительность разработки новой игры. Поэтому картина на удивление динамична. Средняя длина любого проекта сегодня — два-три года. Именно столько времени проходит от первых упоминаний об игре в Сети до долгожданного релиза. И пока художники, высунув языки, ваяют монстров в трех проекциях, у игры может два-три раза смениться издатель, а сама фирма — поменять владельца. Примеров уйма. Например, так было с Art of Magic. А сейчас долгожданная Neverwinter Nights осталась без издателя, потому как Bioware вдрызг разругалась с Interplay. По сведениям из Сети, последняя продала права на распространение игр третьим лицам, не поставив об этом в известность разработчиков. Те почему-то обиделись... Надо же, кто бы мог подумать.

Да, кстати, следующее письмо продолжает тему о тракторах.

Письмо №02

Здравствуйте, уважаемые сотрудники и издатели журнала "Игромания".

Пишет вам простой деревенский парень, из самой глубинки Кубани. До ближайшего города 40 км, а до поселка около пяти по бездорожью. Как вы догадались, я тоже обожаю компьютерные игры. Примерно года два назад ко мне попала в руки игровая приставка плейстейшен. Через наш поселок проезжали люди с приличным, наверное, достатком. Самой аварии я не видел, — только место, где это произошло. После дождя, даже очень маленького, дорога из чернозема — не хуже льда. Водитель этого не учел и поплатился. Дня через два меня отправили туда на пашню. Чисто случайно чуть не раздавил "Кировцем" эту коробку. Видно, при аварии ее выбросило из машины. В коробке были два диска — ред алерт и вар зоне.

В общем, через месяц с помощью одного умельца и блока от "Денди" мне удалось запустить приставку. Как до меня дошло позже, эти игры являлись стратегиями. В общем, увлекли меня эти игры. Стал собирать деньги на покупку компьютера PC. За год удалось купить только немногое: материнскую плату Acorp, Celeron 733, звуковую плату и системный блок ATX. С заработной платой в тысячу рублей сильно не разгонишься. А монитор ценой в 6000 р., как далекий сон.

Как-то поехал в город, и на глаза попался ваш журнал №9-2001. Изучил от корки до корки, особенно рубрику "Железный Цех". Выбрал время, в грязь и дождь (выходной день) поехал в город за 10-м номером. Одно жалко — не смог достать номер, где описано, как собрать компьютер самому, все это в кучу. Да когда только это будет? Плохо, что нет богатого папы (то есть, его вообще нет). Бывает так, что женщина остается одна с четырьмя детьми, и только один из них старший. Плохо, что нет магазина с б/у модулями. Ведь кто-то покупает более лучшее, а старое куда? В Москве, наверное, полно таких торговых точек. Хотел бы попросить вас прислать журнал по почте, в котором есть описание сборки, на адрес на конверте, я купил бы его на почте после звонка знакомых. Хорошо хоть в поселке есть пара телефонов. Вот, высказался. Здесь говорить мало с кем можно. Вся молодежь в основном водку пьет вечерами да в карты играет. Вот и все увлечение.

P.S. Даже если не вышлют журнал, просто хочется с кем-то общаться о компьютерах и играх. Не хочется тупеть и быть как все.

До свидания! С уважением, Виталий Аладин
Краснодарский край, город Кропоткин

Геймер

В редакцию нет-нет да и приходят совершенно дурацкие письма, читать которые без смеха невозможно. До сих вспоминается гениальное *"у моего монитора четыре разрешения, причем я точно знаю, что одно из них очень вредно для глаз; подскажите, что мне с этим делать..."*.

Ознакомившись с началом данного письма, особенно с той его частью, где задокументирован факт обнаружения бесхозного PlayStation на пашне, я долго хохотал. Но по мере того, как я читал дальше, смеяться хоте-

лось все меньше и меньше... точнее, уже совсем не хотелось.

Да, это — наша страна. Страна, в которой существует огромнейшая пропасть между глубинкой и крупным городом. Страна, в которой если ты, брат, живешь фиг знает где у черта на куличках, то твоя судьба начертана за тебя заранее: пахота-водка-дом-жена-дети-все. Елки — и чего, умнеешь от этого, что ли? Сознаешь, что дерьмо, а чем выгребать, одному Богу известно. И получается все в аккурат по сценарию, который начерчен на "Колхозном панке" и других альбомах "Сектора", который "Газа"... Хоть я и из "зажравшейся" Москвы, я прекрасно понимаю Виталия, который говорит: *"Не хочется тупеть и быть как все."* И неведомо каким образом с зарплаты в тысячу рублей скопив денег на компьютер, можно получить хотя бы иллюзорную возможность вырваться из круга... а может, и не иллюзорную. Кто его знает.

Виталий! О том, как собирать компьютер, мы не рассказывали и не будем, т.к. тут либо толстую книжку писать, либо на пальцах показывать. Совет: найди тех, кто в этом шарит. С такой везучестью, как у тебя, наверняка отыщешь. Знающий человек собирает комп за пару часов, так что — не так велика проблема. И... да, собственно, черта с два тут чего толковое скажешь. Просто: удачи тебе! Мне знакомы люди, которые вырвались. Один — именно за счет компьютера (от слесаря на заводе к сисадмину). Может, и у тебя получится.

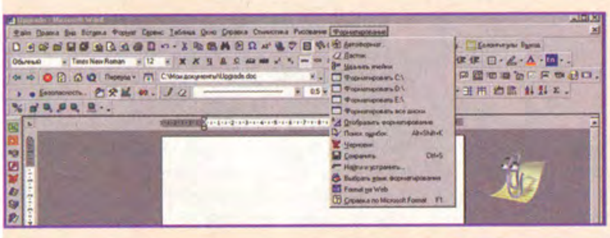
Катя

Немного совсем добавлю... Письмо о том, что если человек игроман в душе, то он справится со всеми преградами на пути. Уважаемый Виталий! Ценю твое мужество и твою откровенность. Больше у меня комментариев нет — письмо говорит само за себя.

Письмо №03

Посмотрите и скажите... сможет ли Microsoft сделать нашу жизнь хоть немного лучше.

Mark [Forerunner@newmail.ru]



Геймер

От грустного к веселому. Вот давно я искал возможности сказать, что Microsoft — отнюдь не такая уж страшная и ужасная компания, как ее на каждом заборе малюют. Супер! Марк — спасибо за повод.

Во-первых. Windows — действительно уникально глючная операционная система, однако пока что никто ничего лучше на PC не сделал. Есть стабильные и мощные, но — гораздо меньше заточенные под обычного пользователя. Есть маковская операционка — но это "Макинтош", и нас он никак не касается. В итоге и получается, что Windows все хают, но активнейшим образом им пользуются.

Во-вторых. Именно Microsoft выступил издателем игр Close Combat, Age of Empires, MS Flight Simulator и многих других, названия которых навечно вписаны в игровую историю.

В-третьих. Программное обеспечение Microsoft, за исключением Windows, имеет массу разнородных конкурентов. Но почему-то все пользуются именно майкрософтовскими программами. И самый яркий тому пример — текстовый редактор Microsoft Word, который обладает совершенно безумными возможностями, настраивается каким угодно образом и способен в десятки раз (без преувеличений) облегчить работу продвинутого пользователя. Единственное, чего, наверно, Word не умеет, это варить кофе... думаю, научат через пару версий. Хотя — наиболее стабильным и абсолютно безглючным является только шестой Ворд, а все позднейшие версии — попсовые глючноватые поделки на потребу толпе. Видимо, той самой, которая привыкла кричать, что *"Microsoft — suxx"*. Смотрите картинку. Она прислана человеком, который освоил Ворд и *"сделал свою жизнь хоть немного лучше"*. Присоединяюсь: у меня та же фигня. А дальше — пусть каждый там сам за себя думает да решает.

Письмо №04

Привет, Кэт и Геймер!

Почему вы не вкладываете CD к журналу в коробочки от дисков? У меня половина всей моей коллекции находится в тонких коробочках, ведь их толщина всего примерно 3-4 мм.

Носков [noskov@land.ru]

Катя

Ну вот, нас в очередной раз подбивают заняться строительством Вавилонской башни.

Как так? — да очень просто! Помножьте эти 4 мм на наш тираж, и вы получите несколько неожиданный результат. Допустим, если продано 40000 журналов, то общая толщина коробочек будет равна... 160 метрам! То есть пяти стандартным девятиэтажным домам, поставленным друг на дружку, плюс хибарка сторожа (или даже трехэтажный пентхауз Карлсона) сверху! Надо объяснять, какие проблемы с транспортировкой этой башни из слоновой кости возникнут? А ведь коробочки еще имеют обыкновение трескаться и ломаться!

Следующие письма с очередными идеями и пожеланиями, которые мы с Геймером предлагаем вашему вниманию, тоже посвящены дискам. А именно — тому, надо ли выпускать журнал с двумя компактами. Внемлите!

Геймер

За последнее время пришло много писем насчет комплектовки "Игромании" множественными компакт-дисками. Мы приводим четыре из них.

Письмо №05/08

Здравствуйте! Я давно читаю ваш журнал, и мне кажется, что я имею право предложить на строгий суд читателей несколько вопросов.

Сделайте анкету по типу:

200 стр. + 1CD => 150р

250 стр. + 2CD => 200р

и т.д.

Потом отберите большинство и смело увеличивайте объем журнала, забив на остальных протестующих!

Michail Pchelin [awat48@online.ru]

Письмо №06/08

Решил написать в журнал "Игромания" после прочтения фишки о 2 дисках в анкете 51 номера. Мне эта идея очень понравилась, и я решился накатать письмецо ручками. Можно даже 3 диска сделать. И поднять цену в 2 раза. Ваш журнал на 70% берут из-за диска, поэтому можно добавить еще один. Как пример, на 2 диск вкладывать полную базу DLH (Dirty Little Helper) и демки, а на первый диск — все остальное.

Напишите, будут ли два диска или нет.

Еще: даешь 180 страниц в месяц, а затем 190 и 200!!!

Павлов Дмитрий [dimich@vlink.ru]

Письмо №07/08

Пишет вам из ПИТЕРА ваш читатель victor. Лежу я тут как-то, читаю "Игроманию", и проперло меня чиркнуть вам пару строк.

Вы вон говорите, места мало на демо-диске, так вы возьмите и продавайте "Игроманию" с двумя демо-дисками. Ну и что, что "Игромания" будет стоить на 20 рублей больше, зато — всего будет в два раза больше!!!

Виктор из Питера [YULITMAN@MAILBOX.ALKOR.RU]

Письмо №08/08

Привет.

Я не буду говорить разные там приветствия, т.к. вы и так все знаете. Сразу хочу сказать главное: почему бы вам не прикладывать к журналу два диска? А журнал, который сейчас без диска, сделать с одним компактом! Судя по разнице в цене между журналом с диском и без него, цена возрастет рублей на десять-пятнадцать, а пользы — огромное количество.

Volchok [volchok@newmail.ru]

Катя

Вот так из искры идеи "о двух дисках", неосторожно зароненной одним из наших читателей, разгорелось настоящее пламя. Придется от имени редакции вылить в сей костер неутоленных страстей ведро ледяной воды. О, горячие головы, заполненные сладким дымом иллюзий! Которые (иллюзии), увы, абсолютно не состыкуются с логикой и не дружат с арифметикой! Как писал мудрый дяденька Роберт Хайнлайн, обычно ответ на все вопросы, начинающиеся с *"А почему вы не...?"*, бывает прост и односложен: *"Дорого!"*.

В данном случае — дорого для Вас, дорогие вы мои! Мы МОЖЕМ делать второй диск. По нашим предварительным расчетам, цену журнала это поднимет рублей так на 30-40 (сюда входят цена болванки, составление и оформление, корректура и верстка, тиражирование и прочие накладные расходы). Но не забывайте о существовании дилерских накруток!

Сейчас на лотке в Москве журнал с диском продается за 90-100 рублей, а кое-где на периферии — еще дороже. Например, как пишет ***Александр Михеенко [whitebear@norcom.ru]***: *"у нас в Норильске журнал стоит 150р. :-((( )"*. А если стоимость "Мании" поднимется соответственно до 150 и 200 рублей? Скольким из тех, кто был все эти годы с нами, новая цена покажется не по зубам?

На настоящий момент анализ анкет и опросов показал, что заинтересованных в выпуске журнала с двумя дисками лиц слишком мало, чтобы воплощение подобной идеи окупилось. Возможно, но судить об этом вам и только вам, при достаточном интересе (то есть если наберется приличный тираж) можно будет делать второй диск сначала для подписчиков журнала, потом и для остальных. Короче, пишите и высказывайтесь! Но — тогда развивайте тему, а не повторяйте то же самое.

Геймер

Накидаю еще пару мыслишек, для полноты картины. Во-первых, не предлагайте выпускать журнал в трех вариантах: без CD, с одним CD и с двумя CD. Распространительские структуры его в такой хитрой комплектации продавать откажутся. Во-вторых, не предлагайте нам уве-

личить объем диска до семисот мегабайт, т.к. мы это уже сделали. В-третьих, все предложения о выпуске DVD вместо обычного CD считаем буржуазными происками капитализма. В-четвертых, выпуск компакта отдельно от журнала, как советуют некоторые странные личности, нами совершенно не планируется по десяткам самых разнообразных причин, перечислять которые слишком долго и муторно; а если мы даже вдруг тронемся мозгами и это сделаем, то стоить он будет столько же, сколько сейчас журнал с компактом, только уже без самого журнала; ну и в чем выгода?.. В-пятых, если кто чего удумает, то — давайте! Может, действительно чего-нибудь оригинальное подскажете.

Письмо №09

Тов. Chipson утверждает, что искусственный мозг можно только органически вырастить. Но будет ли он при этом искусственным?

Ваш постоянный читатель
Лев Останин aka Genesi$

Катя

Думаю, "искусственным" можно назвать любой объект, который не смог бы возникнуть естественным путем. Например, рукотворная английская клонированная овечка Мери является именно искусственным созданием, хоть и состоит от рогов до копыт из живых клеток.

Что касается создания Искусственного Разума, то скажу следующее. Во-первых (я теперь как Геймер буду: во-первых, в-десятых...), по моему мнению, это рано или поздно произойдет, потому как ученые, у которых желание почувствовать себя богом и творцом — в крови, будут биться над этой идеей до последнего нейрона в мозгах своего последнего лаборанта!

Другой вопрос, что пути решения задачи могут быть разными, а какой из них приведет к успеху — покажет будущее. Ведь прогресс и состоит в поисках новых, более эффективных подходов. Сначала компьютеры работали на громоздких ламповых транзисторах. Потом они сменились компактными полупроводниковыми микросхемами с p-n переходами. Сейчас японцы разрабатывают квантовые компьютеры, в которых учитывается движение отдельно взятого электрона. Может быть, при создании ИР как один из возможных подходов будет использован и биологический.

Недавно по ТВ был интересный репортаж (из EuroNews). Ученые задумались, нельзя ли задействовать молекулу типа ДНК для создания искусственного интеллекта. Изюминка идеи — использовать необыкновенно высокую плотность упаковки данных в ДНК: одна молекула несет информацию не только о биологическом строении человека, но и о его жизненном пути и даже болезнях до самой смерти.

Причем от теории эти товарищи уже перешли к практике и что-то там бодро взбалтывают у себя в пробирках. Вот любопытно... чего у них вылупится?

Письмо №10

Привет! Я тут картинку переделал насчет "Игромании". Прикольно вышло!

Antony Night [antony@land.ru]

Геймер

Прикольно — не то слово! Народ в редакции очень даже порадовался. Один даже распечатал и домой утащил... догадайтесь с трех раз, где он там ее у себя дома повесил. Вообще, если кто чего сваяет — присылайте! Удачные творения вашего дизайнерского гения без проблем поставим в "Почту".

Письмо №11

Привет всей редакции ИГРОМАНИИ!!!!!

Пишет вам юзер SectorchaOS из далекой Сибири. Ваш журнал — лучший!!! (троекратное "ура"). Я читал */следует перечисление/* и ряд других менее примечательных журналов. До последнего времени считал, что лучше *** нет ничего, пока... пока не купил номер ИГРОМАНИИ (не помню какой — их у меня теперь море). Конкурсы — класс, рубрики — вещь, статьи — cool!!!



В общем, у меня появилась идейка. Как-то играл я в Half-Life (в который раз... нравятся мне все HL вместе взятые). Так вот, проходил я, значит, енту игру, и увидел, точнее — задумался, сколько здесь глюков (очепяток, несовпадений и т.д.)!!!! Да не только в HL!!! Взгляните на другие игры! Ну просто ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО всевозможных и невозможных багов. Был, например, такой... Упал в какие-то радиоактивные отходы с офигенной высоты. Глубина — по колено, но как-то остался жить. Думал, хана — очередной load game... Ан нет!!! Радиация оказалась Фримену пофигу. Тогда я решил осмотреть местные пейзажи... Мама моя! В общем, это не описать... Нырнул (пригнулся) — стены из тех же отходов, только льются вбок... Дно (пол) есть только там, где его видать сверху. В других местах его НЕТ!

Итог такой: почему бы вам не сделать рубрику (или конкурс) на тему игровых глюков? Думаю, будет интересно. А я пока внесу, так сказать, первый вклад.

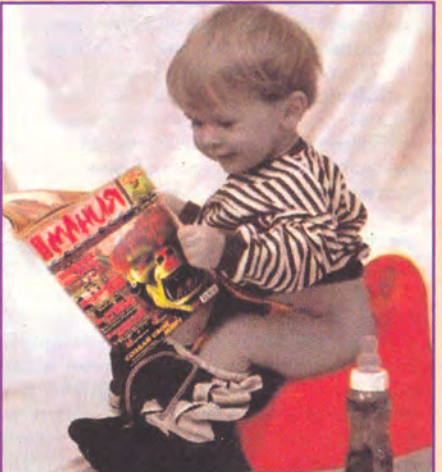
SectorchaOS из далекой Сибири

Геймер

Означенный вклад находится на компакте-диске в разделе *"ИнфоБлок"* под названием *"Приколы Half-Life"*. Серия картинок с комментариями. Почитайте и посмотрите — оно того заслуживает!

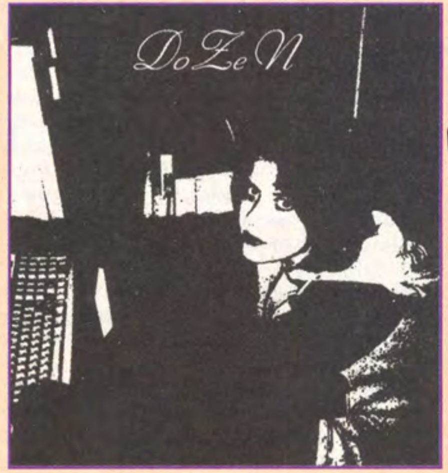
Катя

Да уж, каких только глюков я в играх не встречала! Провалиться сквозь стену в каком-нибудь Daggerfall или Wizards & Warriors — это дело обычное. Но вот, помню, как-то раз моя героиня оказалась в брюхе монстра! Это было круто!



Короче, на мой взгляд, глюки — это исключительно приятная и занимательная тема. Инициативу поддерживаю!

Письмо №12



Привет, Катя и Геймер!

В .12(51) было напечатано письмо некоего АСТАРОТ, который, я напомню, заявил, что геймерши либо не существуют, либо просто вымерли. Дык вот, я дэвушка скромная, но хочу заявить, что такие существа действительно существуют, например — ||=Я=||

Мой стаж — 9 лет, 3 из которых проведены в кровопролитных боях Quake2 и Unreal, вместе с коллегами по оружию из ныне уже несуществующего клана [GoF].

Во всех битвах наша команда занимала призовые места, а я неоднократно приносила команде победный фраг :) Остальные 6 лет — HoMM (2,3), Diablo (II), NFS (all), Alice, Baldur's Gate, и т.д. и т.п. В общем — и action, и rpg, и strategy, и quest (начинала с The Dig и сиерровских King Quest и Space Quest). Можно сказать, что я знакома практически со всей гейм-продукцией, начиная с 1991 года. Можно добавить, что последние 1,5 года я отказалась от столь привычного мне deathmatch и всецело ушла в CS, где и по сей день обитаю в команде {Pro II}.

В реале быть девушкой-геймером очень, даже ОЧЕНЬ кульно. Разве не приятно пользоваться уважением и интересом у большей части мужского населения? Насчет журналов, думаю, будет достаточно сказать, что у меня практически все номера "Игромании" (к сожалению, до нас журнал доходит очень долго, а иногда ваще не доходит) начиная с .5(20).99 (а цены у нас — ого, а бабок у нас ни фига нет). А "Кул Герл" и прочее Г, для таких как я, по-моему, просто неприемлемо.

С уважением, DoZeN {Pro II}
Мыло: dozen@hotbox.ru

Письмо №13

Привет, Геймер!

После обсуждения с Катей судьбы прекрасной половины человечества (в плане болезни компьютерами) решил отправить тебе фотку. Не спрашивай, почему именно тебе — просто так :)).

И кто говорил, что девушки не играют в Quake???

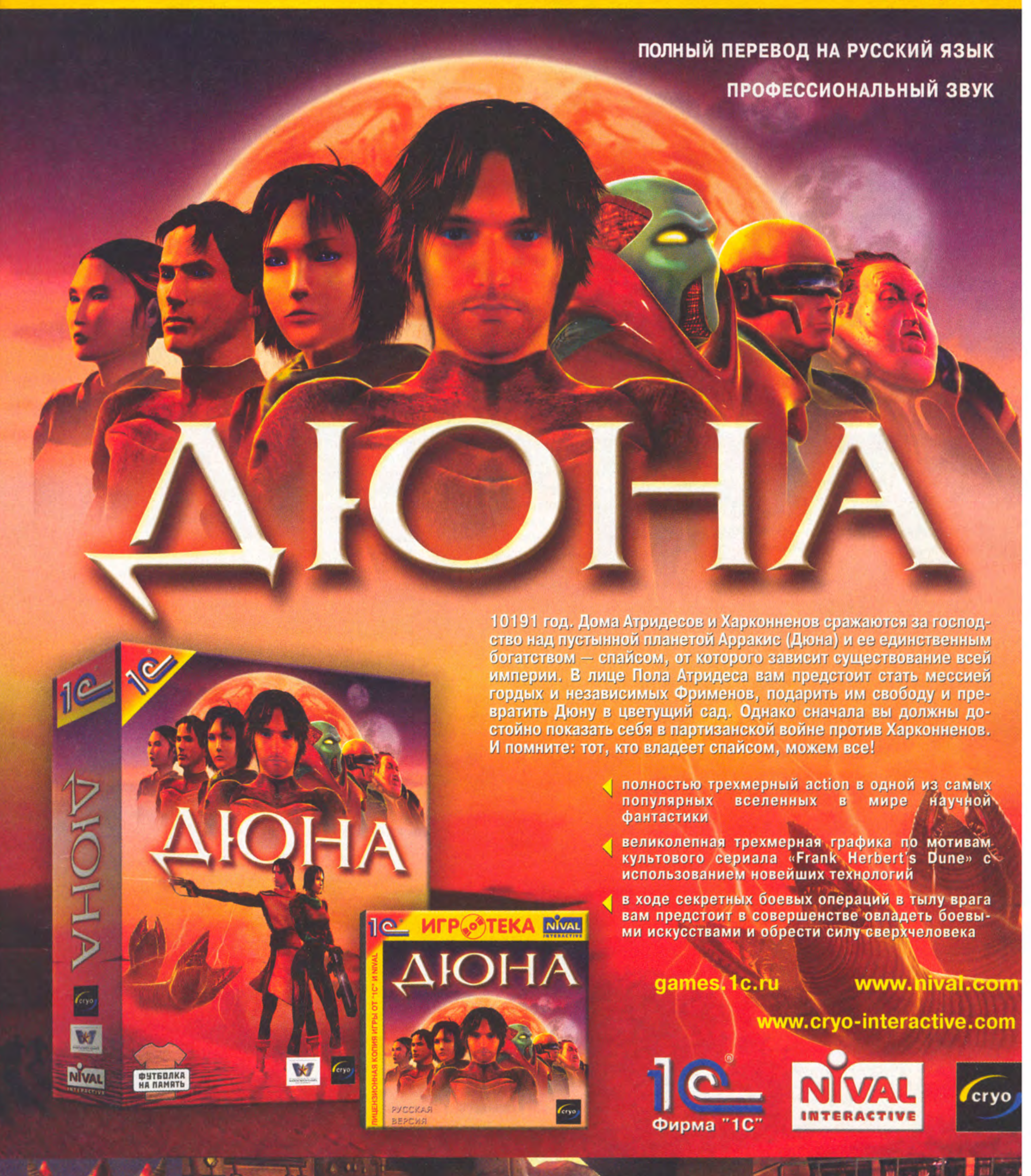
А кто еще говорил, что в Quake играют те, у кого нет шансов в реале???

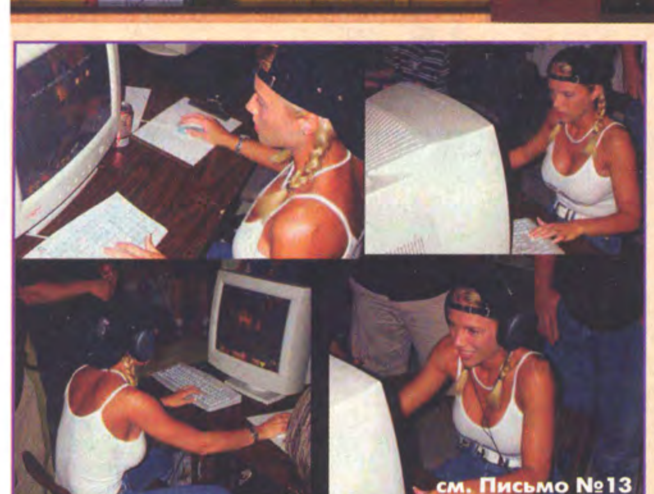
В общем, have fun ;))

"Oleg \"Strike\" Chapligin

Катя

Так-то вот, Геймер! Факты — вещь упрямая! И против них не попрешь! И свидетельствуют эти факты ясно и непреложно об одном: де-


ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК
ДЮНА
10191 год. Дома Атридесов и Харконненов сражаются за господство над пустынной планетой Арракис (Дюна) и ее единственным богатством — спайсом, от которого зависит существование всей империи. В лице Пола Атридеса вам предстоит стать мессией гордых и независимых Фрименов, подарить им свободу и превратить Дюну в цветущий сад. Однако сначала вы должны достойно показать себя в партизанской войне против Харконненов. И помните: тот, кто владеет спайсом, можем все!
полностью трехмерный action в одной из самых популярных вселенных в мире научной фантастики
великолепная трехмерная графика по мотивам культового сериала «Frank Herbert's Dune» с использованием новейших технологий
в ходе секретных боевых операций в тылу врага вам предстоит в совершенстве овладеть боевыми искусствами и обрести силу сверхчеловека
1С
ДЮНА
ФУТБОЛКА НА ПАМЯТЬ
NIVAL INTERACTIVE
cryo
1С ИГРОТЕКА NIVAL INTERACTIVE
ДЮНА
ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ ОТ "1С" И NIVAL
РУССКАЯ ВЕРСИЯ
games.1c.ru
www.nival.com
www.cryo-interactive.com
1С Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
cryo


см. Письмо №13

вушки-геймерши есть! Причем — какие девушки!. Мы существуем и, невзирая на мелкие инсинуации отдельно взятых несознательных товарищей, даже процветаем и становиться вымирающим видом не собираемся!

Говорю "спасибо" геймершам, приславшим мне письма — DoZen, Жене и всем остальным! А ты, Геймер, во искупление прошлых и будущих грехов уже сейчас можешь начинать готовить к 8 Марта выкуп, калым и бакшиш впридачу!

Геймер

Хм... интересно, сколько тогда будет мне подарков на 23 февраля? Учитывая процентное соотношение геймеров и геймерш, составляющее примерно 95% к 5%, это — в 19 раз больше. Катя, я — принимаю вызов! И заранее арендую складское помещение для размещения твоих подарков!!!

Письмо №14

Приветствую любимую "Манию" и двух заядлых игроманьяков — Геймера и Катю. Хочу (с чего бы это) рассказать о наболевшем. Итак:

1) Еду я как-то в метро и вижу, что кто-то открывает, точнее, распаковывает игровой журнал, новый, и главное — не "Манию", а "MegaGame", а там... постер на четыре листа — мелочь, а обидно, пора спасать любимый журнал от конкурентов ответными мерами!

2) Предлагаю сделать новую рубрику, что-то типа 12 злобных геймеров с Катей в роли ведущей. Суть такова: выбирается игра, по которой народ пишет рецензии, затем из этого народного творчества выбираются лучшие 12 и публикуются, а на основе их выносится вердикт (отстой или полный отстой, простите — круто). Сам вердикт и автор лучшей рецензии увековечивается на компакте.

С уважением Александр Чикало aka efreitor (г. Москва)

Геймер

1. Многоуважаемый Александр, твоя (и далеко не только твоя) мечта воплотилась в жизнь: отныне в "Игромании" — огроменный постер размера А2, ничуть не меньше того, который был в "Мегагейме". Более того, мы решили не убирать страничный постер, который, вопреки мрачным предсказаниям, всем очень даже понравился. И снова "Игромания" — уникальный журнал... серьезно: я не знаю ни одного игрового журнала в мире, у которого были бы сразу и большой постер, и микропостер.

И, раз уж ты затронул эту тему, то — вкратце касательно судьбы "Мегагейма". Названный отечественный компьютерно-игровой журнал перестал существовать в самом начале декабря, будучи закрыт решением издательского дома "Фантазия", ответственного за его появление на свет. Вполне предсказуемое решение: насколько известно, журнал, будучи слабо востребован аудиторией, практически не окупался. Тем не менее — у журнала были свои читатели, которые, видимо, вместе с его закрытием лишились неких ценных вещей, которые только в нем и содержались. Поэтому, как только стало известно о его кончине, мы подумали: а почему бы нам не восполнить пробел и не реализовать у себя все то, что было хорошего в "Мегагейме"? Слово — дело. Мы экстренно закупили и внимательно изучили последний его номер и последний же компакт. Ну... скажу честно (журнала уже нет, так что — думаю, можно говорить начистоту): кроме гигантского размера пустоватых обзоров с заголовками на полстраницы, мы, честно сказать, почти ничего толкового там не отыскали. Помимо большого постера, конечно. Единственным, что привлекло наше внимание и чего у нас нет, была здоровенная читерская база кодов на компакте. Хорошая штука — полезная. Что ж... За месяц она нами составлена — и находится на компакте номера. Пользуйтесь! А вообще — если среди вас есть бывшие читатели "Мегагейма", то можете посоветовать, что нам сделать у себя такого, что вам в нем нравилось, но у нас отсутствует (потому что мы больше ничего не нашли). Найдете — сделаем.

Вообще, сразу после того, как стало известно о закрытии "Мегагейма", я провел опрос на игроманском сайте. Вопрос звучал так: *"Как вы относитесь к тому, что закрылся "MegaGame"?"*. Больше всего голосов набрал вариант, к которому лично я всецело и полностью присоединяюсь: *"Просто жаль, что в России стало одним игровым журналом меньше"*. На втором месте отрицательный вариант: *"Странно, что такая фигня так долго просуществовала"*. На третьем с минимальным отрывом — как раз тот, о котором мы говорили выше: *"Журнал был интересен парой фишек... пусть "Мания" их реализует"*. И с сильным отставанием от тройки лидеров —положительный вариант: *"Ужас! Это был превосходный журнал"*. Остальные три варианта вторичны, и можно на них не акцентироваться. Такие вот дела. Выводы из результатов опроса делайте сами по собственному вкусу и цвету; а я от себя уже сказал, какой вариант мне наиболее симпатичен. Все — закрыли тему.

2. Вот тут Катя бормочет, что девизом для конкурса 12-ти возьмем: *"В живых останется только один!"*. Видимо, самый злобный и непоколебимый "зритель"... А вообще — симпатичная идея, хотя и не особо реализуемая в предложенном варианте (пока объявим статейный сыск, да пока статьи придут, да пока мы их отсортируем и опубликуем — месяца три-четыре пройдет!). Но подумаем. Оригинальная мысль!

Письмо №15

Сразу к делу. Мне нравится HoMM3. Причем эта игра велика еще и тем, что мне в ней нравится то, к чему большинство, возможно, равнодушны, хотя тоже игру обожают. Так вот, нравится мне именно шахматный расклад самих сражений, с вытекающим "оттуда" богатством тактических решений. Когда на 58-ом Load'е тебе в голову приходит идея, переворачивающая всю битву с ног на голову, это, согласитесь, здорово. К чему я все это?

К тому, что взял журнал впервые с диском, посмотрел, приятно удивился и решил впервые отреагировать. Предлагаю вам подборку задач, так сказать, наш "Геройский" ответ на киношный "Mission Impossible". Если уровень задач покажется вам приемлемым, все это можно предложить читателям в виде выпускного экзамена в преддверии выхода HoMM4. К примеру, тест "Годен ли я в "Герои"?". За решение каждой задачи — 1 балл, и стартовый балл вначале. Теперь о самих задачах (...).

В.В. Баранов (Владивосток)

Геймер

Все четыре задачки действительно совершенно потрясающие и находятся на компакт-диске в разделе ***"По журналу"/"Почта Мании"***. Мы не стали делать из этого конкурс — пусть каждый из вас, попробовав решить, сам испытает и оценит свои знания и способности. Солидарен с тов. В.В. Барановым, что задачки помогут вам скрасить время в ожидании Heroes 4. Ну — не считая Heroes 3.5, конечно, который находится на компакте нынешнего номера!

Мы в Сети

Геймер

Как обычно, обойма линков от читателей "Игромании". Особое внимание — на линк номер три!

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

Адреса страничек

1. **http://fifa2002.dax.ru**. Все о FIFA 2002. Новости, обзоры, download'ы, тактика, читы, форум... В общем, все о самом рульном фут-симе на PC.
2. **www.raidercs.narod.ru**. Посвящена Counter-Strike.
3. **www.legitforce.f2s.com**. Наш клан **Legit Force** ("сила закона") занимается тем, что пытается защитить Battle.net от засилья PK (плееркиллеры), которые нападают на всех подряд ради ушей и удовольствия. Особенно страдают хардкорные герои, которых после убийства нельзя воскресить. Так что мы ведем праведный образ жизни. И готовы принять всех таких же праведных воинов.
4. **www.doxod.nm.ru**. Приглашаю всех посетить мой новый сайт! Думаю, что он поможет вам сориентироваться в мире заработка в Интернете.
5. **http://sproject.narod.ru**. Домашняя страничка проекта SiGMA PRoJECT. Музыка, сделанная в программах ReBirth, Fruity Loops, Reason. Также имеются разделы по программированию и по Unreal Tournament.

Катя

На сем прощаюсь с вами, чтобы встретиться в следующий раз уже весной!

Геймер

До встречи — в следующем номере!

Юмористический (и не очень) разбор нестандартных писем планомерно осуществляли, осуществляли и таки осуществили:



Катя (kat@igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



Демиурги
ИГРОМАНИЯ


Wolfenstein
ИГРОМАНИЯ